Germanische Mythologie

Eugen Mogk

Ausgleichungsrechnung nach der Methode der kleinsten Quadrate von Wilh. Weitbrecht, Prof. der Geodäsie in Stuttgart. Mit 15 Figuren und 2 Tafeln. Nr 302.

Baukunst, Die, des Abendlandes von Dr. K. Schäfer, Assistent am Gewerbemuseum in Bremen. Mit 22 Abbild. Nr. 74.

Betriebskraft, Die zweckmäßigste, von Friedrich Barth, Oberingenieur in Nürnberg. 1. Teil: Die mit Dampf betriebenen Motoren nebst 22 Tabellen über ihre Anschaffungs- und Betriebskosten. Mit 14 Abbildungen. Nr. 224.

— — 2. Teil: Verschiedene Motoren nebst 22 Tabellen über ihre Anschaffungs- und Betriebskosten. Mit 29 Abbildungen. Nr. 225.

Bewegungsspiele von Dr. E. Kohlrausch, Professor am Kgl. Kaiser Wilhelms-Gymnasium zu Hannover. Mit 14 Abbild. Nr. 96.

Biologie der Pflanzen von Dr. W. Migula, Prof. an der Forstakademie Eisenach. Mit 50 Abbild. Nr. 127.

Biologie der Tiere I: Entstehung u. Weiterbild. d. Tierwelt, Beziehungen zur organischen Natur v. Dr. Heinr. Simroth, Professor a. d. Universität Leipzig. Mit 33 Abbildungen. Nr. 131.

— — II: Beziehungen der Tiere zur organ. Natur v. Dr. Heinr. Simroth. Prof. an der Universität Leipzig. Mit 35 Abbild. Nr. 132.

Bleicherei. Textil-Industrie III: Wäscherei, Bleicherei, Färberei und ihre Hilfsstoffe von Wilhelm Massot, Lehrer an der Preuß. höh. Fachschule f. Textilindustrie in Krefeld. Mit 28 Fig. Nr. 186.

Brauereiwesen I: Mälzerei von Dr. Paul Dreverhoff, Direktor der Öffentlichen und I. Sächs. Versuchsstation für Brauerei und Mälzerei sowie der Brauer- u. Mälzerschule zu Grimma. Mit 16 Abbildungen. Nr. 303.

Buchführung. Lehrgang der einfachen u. dopp. Buchhaltung von Rob. Stern, Oberlehrer der Öff. Handelslehranst. u. Doz. d. Handelshochschule z. Leipzig. Mit vielen Formularen. Nr. 115.

Buddha von Professor Dr. Edmund Hardy. Nr. 174.

Burgenkunde, Abriß der, von Hofrat Dr. Otto Piper in München. Mit 30 Abbild. Nr. 119.

Chemie, Allgemeine und physikalische, von Dr. Max Rudolphi, Doz. a. d. Techn. Hochschule in Darmstadt. Mit 22 Figuren. Nr. 71.

— **Analytische,** von Dr. Johannes Hoppe. I: Theorie und Gang der Analyse. Nr. 247.

— — II: Reaktion der Metalloide und Metalle. Nr. 248.

— **Anorganische,** von Dr. Jos. Klein in Mannheim. Nr. 37.

— — siehe auch: Metalle. — Metalloide.

Chemie, Geschichte der, von Dr. Hugo Bauer, Assistent am chem. Laboratorium der Kgl. Technischen Hochschule Stuttgart. I: Von den ältesten Zeiten bis zur Verbrennungstheorie von Lavoisier. Nr. 264.

— — II: Von Lavoisier bis heute. Nr. 265.

— **der Kohlenstoffverbindungen** von Dr. Hugo Bauer, Assistent am chem. Laboratorium der Kgl. Techn. Hochschule Stuttgart. I. II: Aliphatische Verbindungen. 2 Teile. Nr. 191. 192.

— — III: Karbocyklische Verbindungen. Nr. 193.

— — IV: Heterocyklische Verbindungen. Nr. 194.

— **Organische,** von Dr. Jos. Klein in Mannheim. Nr. 38.

— **Physiologische,** von Dr. med. A. Legahn in Berlin. I: Assimilation. Mit 2 Tafeln. Nr. 240.

— — II: Dissimilation. Mit 2 Tafeln. Nr. 241.

Chemisch-Technische Analyse von Dr. G. Lunge, Professor an der Eidgenöss. Polytechn. Schule in Zürich. Mit 16 Abbild. Nr. 195.

Fortsetzung auf der 4. Vorsatzseite.

Hr. Verner Dahlerup m. hjl. Hilsen E. M.

Sammlung Göschen

Germanische Mythologie

von

Dr. Eugen Mogk
Professor an der Universität Leipzig

Leipzig
G. J. Göschen'sche Verlagshandlung
1906

Spamersche Buchdruckerei in Leipzig-R.

Erläuterungen.

ahd. = althochdeutsch.
alts. = altsächsisch.
ags. = angelsächsisch.
altn. = altnordisch.
got. = gotisch.

ǫ Aussprache wie englisch aw.
þ Aussprache wie stimmloses englisch th.
ð Aussprache wie stimmhaftes englisch th.
´ bezeichnet die Länge im altn.
^ bezeichnet die Länge in den übrigen germanischen Sprachen.

Literatur.

J. Grimm, Deutsche Mythologie. 4. Aufl. hrsg. von E. H. Meyer. 3 Bde. Berlin 1875—78.

E. H. Meyer, Germanische Mythologie. Berlin 1891. — Ders., Mythologie der Germanen. Straßburg 1903.

E. Mogk, Germanische Mythologie. 2. Aufl. Straßburg 1898. (Aus Pauls Grundriß der Germ. Philologie 3. Bd.)

W. Golther, Handbuch der germanischen Mythologie. Leipzig 1895.

L. Uhland, Schriften zur Geschichte der Dichtung und Sage. Bd. VI. VII. Stuttgart 1868.

W. Schwartz, Der heutige Volksglaube und das alte Heidentum. 2. Aufl. Berlin 1862.

W. Mannhardt, Wald- und Feldkulte. 2. Aufl. 2 Bde. Berlin 1905. — Ders., Mythologische Forschungen. Mit Vorreden von K. Müllenhoff und W. Scherer. Straßburg 1884.

H. Petersen, Über den Gottesdienst und den Götterglauben des Nordens während der Heidenzeit, übersetzt von M. Ries. Gardelegen 1882.

S. Bugge, Studien über die Entstehung der nordischen Götter- und Heldensage, übersetzt von O. Brenner. 1. Bd. München 1889.

K. Müllenhoff, Deutsche Altertumskunde. Bd. IV. Berlin 1900; Bd. V, 1. Abteilung ebd. 1883.

R. Much, Der germanische Himmelsgott. Halle 1898.

F. Kauffmann, Balder. Straßburg 1902.

Inhaltsverzeichnis.

Grundzüge des germanischen Wesens; Untergang des Heidentums.

Fast zwei Jahrtausend haben die Germanen in der Weltgeschichte eine führende Rolle gespielt. Wenn sie noch heute in dem alten Ansehen dastehen, das sie einst den Römern einflößten, so verdanken sie dies zum nicht geringen Teil der tiefen Religiosität, die einen wesentlichen Zug ihres Charakters ausmacht. Die Scheu und Ehrfurcht vor dem Walten höherer Mächte in der Natur und im Menschenleben, die Cäsar und Tacitus von unseren Vorfahren rühmten, haben sie auch unter neuen Verhältnissen und nach Annahme des Christentums nicht verkümmern lassen: sie ist nur vertieft, veredelt worden. Dabei haben die Germanen bei dem ihnen eignen konservativen Sinne zahlreiche Glaubensvorstellungen aus der Kindheit ihres Volkes in alter Form in die neuen Verhältnisse herübergenommen oder sie dem neuen Glauben angepaßt. So lebt noch heute unter den germanischen Völkern viel Heidentum fort, das wir als Aber- oder Volksglaube zu bezeichnen pflegen und das selbst hier und da aus den Dogmen unserer Kirche spricht. Die anthropologische Forschung der letzten Jahrzehnte hat gezeigt, in wie hohes Alter diese Glaubensvorstellungen zu setzen sind. Ob sie freilich alle auf germanischem Boden gewachsen oder von den Germanen aus ihrer Urheimat mitgebracht wurden, das ist eine andere Frage, denn solange wir unser Volk kennen, können wir auch bei ihm die Neigung

wahrnehmen, Fremdes sich anzueignen und dies mit heimischen Vorstellungen zu verquicken. Nun haben aber die prähistorischen Funde in Deutschland und Skandinavien gezeigt, daß zwischen den Germanen und den Kulturvölkern des Altertums schon in vorhistorischer Zeit ein ziemlich reger Verkehr bestanden hat, und damit ist die Möglichkeit einer Beeinflussung auch auf religiösem Gebiete gegeben. Ja der Bronzewagen mit der Sonnenscheibe, den man jüngst zu Trundholm auf Seeland gefunden hat, macht den Einfluß griechisch-orientalischer Kultur in den Glaubensvorstellungen sogar sehr wahrscheinlich. Dieser Einfluß der Alten mußte größer werden, als die Römer am Rhein und an der Donau unmittelbare Nachbarn der Germanen wurden und nun mit diesen in engsten Wechselverkehr traten, als römische Legionen Deutschland durchzogen und an seinen Grenzen dauernd mit Germanen verkehrten, als germanische Jünglinge in römische Dienste traten und Edelinge und Fürstenkinder die Jahre ihrer Jugend in Rom verbrachten. Die von Germanen ihren Göttern geweihten Tafeln und Steine am Hadrianswall, am Rheine, an der Donau, in den Kasernen zu Rom und anderen Orten zeigen, wie auch im Ritus die Germanen die Römer nachahmten. Selbst das Christentum ist nicht ohne Beimischung antik-heidnischen Glaubens zu den germanischen Völkern gekommen, da die Römer und ihre Provinzialen, die es ihnen zuführten, auch ihrerseits sich nicht ganz den Glaubensvorstellungen ihrer heidnischen Väter hatten entschlagen können. So finden wir in christlicher Zeit unter den Germanen heimisches Heidentum mit römisch-antikem vermischt, beides wuchert weiter, und aus dem alten Ideenkreis heraus erzeugt die Volksphantasie bis auf den heutigen Tag nicht selten neue Gebilde.

Eine germanische Mythologie hat sich in erster Linie mit dem Glauben der Germanen an höhere Wesen im Mythus

und Kult in heidnischer Zeit zu beschäftigen und zu zeigen, wie dieser zum Ausdruck kam. Die Zeugnisse, woraus wir diesen schöpfen, sind mannigfacher Art: Bemerkungen der Alten, namentlich der Römer, über die Religion unserer Vorfahren, Kultgegenstände, die in der Erde gefunden worden sind, einzelne Literaturdenkmäler aus frühchristlicher Zeit, die Lebensbeschreibungen der Heidenbekehrer, die Verordnungen der Kirche und christlicher Fürsten gegen fortlebendes Heidentum, Volksbrauch und Volksglaube in den verschiedenen Jahrhunderten. Hierzu gesellt sich für den nordgermanischen Stamm die umfangreiche isländische Literatur aus spätheidnischer und frühchristlicher Zeit (vgl. Sammlung Göschen Nr. 254: Nordische Literaturgeschichte I).

Schon im 2. und 3. Jahrhundert begegnen wir christlichen Germanen am Rhein und an der unteren Donau, aber erst nach 300 werden ganze Gaue dem neuen Glauben zugeführt: am Rhein besonders Alemannen, an der Donau Goten. Bei letzteren greift das Christentum am schnellsten um sich, andere ostgermanische Stämme, Vandalen, Gepiden, Rugier, schließen sich den Goten an. In Südgallien werden im 5. Jahrhundert die Burgunden, in Spanien die Sueben Christen, etwas später die Franken, Alemannen, die Langobarden in Italien. Es folgten dann die deutschen Stämme im Binnenland und an der Nordsee: die Bayern, Hessen, Thüringer, Friesen und endlich um 800 die Sachsen. Früher als ihre Stammverwandten hatten sich die Angelsachsen auf den britischen Inseln dem Christentum zugewandt (um 600). Am längsten verharrten die Nordgermanen im alten Heidentum: in Dänemark dringt erst im 9., in Norwegen und Schweden um und nach 1000 die neue Lehre in die breiteren Schichten des Volkes. Fast überall erfolgte die Annahme des neuen Glaubens zunächst rein äußerlich, und lange dauerte es, ehe das Christentum volkstümlich wurde. Gewalt oder

Politik nötigte meist den Christengott auf. Daher wurde im geheimen oder in abgelegenen Gegenden noch vielfach den alten Göttern und Dämonen geopfert, ja nach dem isländischen Staatsgesetz war dies sogar gestattet, wenn keine Zeugen dagegen auftraten.

Die verschiedenen Schichten altgermanischer Religion.

Einen germanischen Olymp, ein germanisches Göttersystem, wie es Snorri in seiner Edda darstellt, hat es nie gegeben. Solche Vorstellungen sind in der Stube reflektierender Forscher entstanden, aber nicht im lebendigen Glauben des Volkes. Der Glaube unserer Vorfahren ist nie etwas Abgeschlossenes, nie etwas Dauerndes, nie etwas Einheitliches der Gesamtheit gewesen. Dogmatisches Denken hat dabei, wie allen Naturvölkern, auch den Germanen vollständig fern gelegen. Alte Glaubensvorstellungen haben sich stetig mit neuen verbunden, haben sich diesen in Sitte und Aberglauben untergeordnet und sind dann in verblaßter Form durch Jahrtausende von Geschlecht auf Geschlecht vererbt worden. Die Lebensinteressen, wirtschaftliche und soziale Verhältnisse der einzelnen Stämme haben auch ihren Glauben an höhere Wesen, ihre Religion beeinflußt, ihn umgestaltet oder neue Gebilde entstehen lassen. Und daneben hat seit grauer Vorzeit das ewig wandernde Märchen sich bald hier bald da den Gestalten des Glaubens angeschmiegt. So finden wir in den Quellen altgermanischer Religion und Mythologie Schichten aus ganz verschiedenen Zeiten unseres Volkes über- und nebeneinander. Sie gleichen den Schichten

der Erdrinde, und dasjenige, was unsere Mythologen nur zu oft als den Kern altgermanischen Glaubens ansehen, die Erzählungen von dem Tun und Treiben vermenschlichter Gottheiten, ist nur die jüngste Schicht, gewissermaßen dem Alluvialgebilde unserer Erde vergleichbar. Diese verschiedenen Schichten zu erkennen und voneinander zu sondern, gelingt nur durch das Studium der vergleichenden Religionsgeschichte, das uns einen Einblick in die Anfänge religiösen Denkens und des Kultes der Menschheit und in das allmähliche Wachsen der Glaubensvorstellungen unkultivierter Völker gewährt. Hier finden wir auch die Gesetze religiösen Denkens, und manches wird uns durch solche Vergleichung bei den Germanen erst verständlich. Denn vieles, was bei ihnen zur Sitte und zum Brauch im Alltagsleben erstarrt ist, hat sich bei anderen Völkern noch als wesentlicher Faktor religiösen Kultes erhalten.

Alle Religion hat ihre Wurzel in dem Gefühl des Menschen, daß er mehr oder weniger von der ihn umgebenden Natur abhängig ist. Alles, was die Natur in seiner Umgebung geschaffen, hat für den primitiven Menschen inneres Leben, wie er selbst. Er gleicht hierin dem Kinde, das mit seiner Puppe spricht oder den Tisch schlägt, an den es sich gestoßen hat. Er kann sich einen Fluß, einen Baum, einen Berg, ja selbst Dinge, die er geschaffen hat, nicht ohne Leben, ohne Seele denken, wie er sie selbst besitzt. In diesem Glauben wurzelt der Animismus, die Beseelung der Natur, die wir bei allen Völkern der Erde finden und die auch bei den Glaubensvorstellungen der Germanen eine tiefe Schicht bildet. Daneben hat das Seelenleben des Mikrokosmus tiefen Eindruck auf das Gemüt des natürlichen Menschen gemacht. Der Tod und der Traum während des Schlafes haben ihn zur Überzeugung eines zweiten Ich in dem Menschen gebracht, das im Schlafe den Körper verlassen

kann, das nach dem Tode aus ihm weicht, aber in seiner Nähe noch fortlebt. So entstand der Glaube an die Sonderexistenz und an das Fortleben der menschlichen Seele, der Manismus, und die im engsten Zusammenhang hiermit stehende Verehrung der Toten, der Ahnenkult. Animismus und Manismus werden dann fast überall miteinander verquickt: in dem Leben, in den Elementen und den Erzeugnissen der Natur zeigt sich das Wirken der Geister, der Seelen der Abgeschiedenen. Oft läßt es sich gar nicht feststellen, ob Zeugnisse des Kultes und Glaubens auf animistische oder manistische Vorstellungen zurückgehen. Diese Verquickung bildet den Anfang zur Personifikation der Naturerscheinungen, der Elemente: die Phantasie ließ in der belebten Natur Wesen entstehen, denen man Eigenschaften gab und Lebensansprüche zuschrieb, wie sie der Mensch selbst hatte. So entstanden die Dämonen und die Götter. Jene bleiben meist auf ihr Ursprungsgebiet beschränkt und werden nicht selten Sammelpunkte von Märchen und Märchenmotiven, die Gottheiten dagegen treten in den Mittelpunkt religiösen Kultes, verändern und erweitern das Gebiet ihrer Herrschaft je nach den Lebensinteressen des Volkes oder Stammes, ziehen nicht selten andere Götter an sich, an die nur dieser oder jener Beiname noch schwach erinnert. Die Vorstellungen von den Gestalten all dieser Wesen sind meist unklar, fast schemenhaft. Bald wähnte man sie in Tiergestalt, bald in vergrößerter oder verkleinerter Menschengestalt. Bildnisse von ihnen, selbst von den Göttern, kannte man ursprünglich nicht. Erst unter dem Einflusse südeuropäischer Kultur kamen diese in der frühhistorischen Zeit unseres Volkes nach Mittel- und Nordeuropa, und mit dem Götterbild, das der menschlichen Gestalt nachgeahmt war, entstand zugleich der Raum, in dem dasselbe aufgestellt und verehrt wurde, das umschlossene Götterheiligtum. Nach solcher Vermenschlichung höherer Mächte stellte

sich bald die mythologische Dichtung ein: man erzählte von den Göttern, was man als Mensch getan und erlebt hatte, bald romanhaft, bald novellistisch ausgebildet, und unwillkürlich knüpfte sich auch an sie das farbenreiche Märchen. Erst in der spätesten Zeit des Heidentums und nachweisbar nur bei Nordgermanen bemächtigte sich der spekulative Geist der Gegenstände des Glaubens, und so entsteht jene heidnisch germanische Theologie, wie sie uns zum Teil in der eddischen Dichtung vorliegt.

Der Glaube an das Wirken der menschlichen Umgebung, besonders der Natur, offenbart sich aber auch in der religiösen Handlung, dem Kulte. Er entspringt aus dem Bestreben, sich mit den Mächten der Außenwelt in Verbindung zu setzen, diese dem Menschen dienstbar zu machen. Das geschieht bei allen primitiven Völkern durch die Magie, durch Zauber. Dieser lebt auch bei den Völkern fort, als man bereits begonnen hatte, nach Personifikation die übernatürlichen Mächte durch Opfer oder Gebet dem Willen des Menschen dienstbar zu machen, und ist dann bald der neuen Form des Kultes angepaßt, bald zur abergläubischen Sitte verblaßt. Ebenso lebte in dieser Zeit auch der uralte Kult der Geister, der Ahnenkult fort, bald in reiner Form in Sitte und Brauch, bald in Vermischung mit der Verehrung der Elemente und Erzeugnisse der Natur.

Naturverehrung und -beseelung (Animismus) der Germanen.

Zu der Zeit, da die Germanen in den Interessenkreis der Völker des Altertums treten und beginnen, eine weltgeschichtliche Rolle zu spielen, ist ihre Religion der Glaube an

anthropomorphische Gottheiten und deren Verehrung in engeren oder weiteren Verbänden. Daneben aber besteht bei ihnen noch allerorten Naturdienst und Seelenglaube mit Ahnen- und Totenkult fort. Man darf nicht glauben, daß dieser ausschließlich aus einer früheren Periode religiöser und kultureller Entwicklung stamme; des Menschen Gefühl seiner Abhängigkeit von der Natur und der in ihr wirkenden Kräfte ist jederzeit vorhanden gewesen und hat bis in die jüngsten Zeiten bei der großen ungebildeten Menge die alten Glaubensvorstellungen nicht nur gestärkt, sondern auch direkt unter der Einwirkung der Natur und menschlicher Ereignisse oder in Anlehnung an den Glauben anderer Völker neue entstehen lassen. Denn ebensowenig wie die psychologischen Ursachen, die in grauer Urzeit die Glaubensvorstellungen zum erstenmal wachgerufen, aufgehört haben, ebensowenig hat die mythenbildende Phantasie unsres Volkes durch religiöse Umwälzungen und besonders durch die Einführung des Christentums ihr Ende erreicht gehabt. Daher finden wir bis in unsere Tage bei allen germanischen Stämmen vielfach heidnische Naturverehrung, Naturbeseelung, Seelenglaube und Totenkult. Wir nennen diese Glaubensvorstellungen Aberglauben d. h. falschen Glauben, dem gemeinen Mann ist aber dieser vielfach noch lebendiger Glaube, eine Erbschaft aus der heidnischen Religion seiner Väter, an der er mit seltener Zähigkeit festhält.

In dem Moore bei Trundholm auf Seeland ist jüngst ein wichtiger Fund gemacht worden: die Darstellung einer goldenen Sonnenscheibe, die auf einem bronzenen Wagen von einem Pferd gezogen wird. Man hat mit gutem Rechte in dieser Nachahmung des Himmelsgestirnes eine Votivgabe gefunden, einen Gegenstand, durch den man bei Mißwachs die Sonne hat zwingen wollen, sich gleichsam zu erneuern

und der Erde ihre Kraft wieder zuzuwenden. Es ist eine bei fast allen Völkern gemachte Beobachtung, daß man durch Bilder oder plastische Nachbildungen gewisser Gegenstände die betreffenden Dinge magisch zu zwingen suchte, in den Dienst des Menschen zu treten. Von dieser Beobachtung und jenem Sonnenbild aus werden die zahlreichen einfachen Darstellungen des Sonnenrades verständlich, die wir in den Helleristingern, jenen Felsenzeichnungen des skandinavischen Nordens aus grauer Vorzeit, finden: das Bild war die Sonne, die der Zeichner durch Nachahmung in den Bannkreis seines Willens zog. Fest und unerschütterlich ist dieser Glaube allen germanischen Stämmen gewesen: das weitverbreitete Scheibenwerfen, das Anzünden des Sonnenrades im Vorfrühling sind die letzten Reste jenes primitiven Glaubens und Kultes, durch den man beim Erwachen der Natur der Sonne gleichsam zu Hilfe kam. Von einem anthropomorphischen Wesen, dem diese Verehrung galt, wußte man nichts. Auch unsere frühesten Quellen berichten noch mehrfach von der Verehrung des großen Himmelsgestirns in seiner natürlichen Erscheinung, wie wir sie bei so vielen Naturvölkern finden: nach Cäsar verehrten die alten Germanen nur das ihnen sichtbare licht- und wärmespendende Gestirn, nach Prokopius galt das große Fest, das die Skandinavier vor dem Ende der Winternacht feierten, der wiederkehrenden Sonne. Auch angelsächsische Gesetze verbieten neben dem Kult heidnischer Götter die Verehrung der Sonne. Nur im Merseburger Zauberspruche begegnet man einer weiblichen Göttin Sunna, und die eddische Dichtung läßt das glänzende Weib des Himmels, die Sól, von den Rossen Árvakr (Frühauf) und Alsviðr (Schnellauf) über das Himmelsgewölbe gezogen werden, verborgen den Menschen durch den leuchtenden Schild Svalin. Zur Zeit jener Personifikation ist sie auch die Schwester des Mondes ge-

worden, und die junge eddische Dichtung hat beiden Kindern einen Vater Mundilfari gegeben und läßt die Sól in skaldischem Bilde mit Glen, dem personifizierten Glanz, vermählt sein.

Gemeinsam sind Sonne und Mond (altn. Máni) die Mythen, daß sie von Ungeheuern verfolgt werden. Fast bei allen Naturvölkern findet sich der Glaube, daß bei Sonnen- und Mondfinsternis die Gestirne in Gefahr sind, von einem schrecklichen Dämon in Tiergestalt verschlungen zu werden. Durch Lärmen und heftiges Schlagen auf tönende Gegenstände sucht man das Ungeheuer zu vertreiben. Auch bei germanischen Stämmen haben sich noch Überbleibsel dieses heidnischen Brauches gefunden. Gegen ihn eifern die Predigten und Bußordnungen der frühchristlichen Kirche. Die nordische Dichtung hat diesen Ungeheuern Namen gegeben: Mánagarmr (Mondhund) verfolgt den Mond, einer von Fenris Geschlechte wird einst die Sonne verschlingen. Außerdem begleiten die Sonne zwei Wölfe, Skǫll und Hati „der Hasser"; die Unwetter verheißenden Nebensonnen, die noch heute bei den Schweden solulv (Sonnenwolf), bei den Isländern úlfkreppa (Wolfsgefahr) heißen, haben das mythische Bild erzeugt.

Der Mond tritt im Vergleich zur Sonne im Kult zurück. Seine Phasen aber sind bestimmend gewesen für die Zeitrechnung und für den Beginn menschlicher Geschäfte: was gedeihen soll, muß mit Neumond, was zurückgehen oder auseinandergehen soll, mit Vollmond begonnen oder ausgeführt werden. Auch haben die Mondflecken im Vollmond Veranlassung zu verschiedenen mythischen Gebilden gegeben: in der Regel ist es ein Mann, der etwas auf seinen Schultern trägt, meist ein Holzdieb, der den Sonntag entweiht haben soll. Die bekannte Geschichte vom Sabbatschänder (IV. Mos. 15,32 ff.) ist hier in mythisches Gewand gehüllt. In der

nordischen mythologischen Dichtung sind es zwei Kinder, Bil und Hjúki, die Máni von der Erde entführt hat, als sie im Brunnen Byrgir Wasser holten und den Eimer Sægr an der Stange Simul auf ihren Achseln trugen.

In engem Zusammenhange mit der Sonne steht das Feuer. Sonnen- und Feuerverehrung erscheinen, wie schon bei Cäsar, meist nebeneinander. Sonnenfeuer und irdisches Feuer sind nach Auffassung des Naturmenschen identisch, und noch heute verehren die Naturvölker oft das Himmelsgestirn im irdischen Feuer. Vom Himmel ist nach allgemein verbreiteter Mythe das Feuer gekommen. Wenn der Sonnenschild herabfällt, so erzählt die eddische Dichtung, dann brennen Felsen und Fluten. Hieraus erklärt sich, daß die Feuer im Volksbrauch gerade zu den Zeiten eine besondere Rolle spielen, die im Jahreslauf der Sonne von Bedeutung sind: zu den Zeiten der Sonnenwende und bei Beginn des Frühlings und des Herbstes. Wie andere Naturvölker brachten auch die Germanen dem Feuer Spenden: Tiere, Blumen, Feldfrüchte, Kuchen aus frischem Getreide u. a., wie es noch heute in verschiedenen Gegenden geschieht. Den mythischen Zusammenhang des Feuers mit der Sonne lehren auch die Notfeuer, die sich bis in die jüngste Zeit auf dem ganzen germanischen Gebiete nachweisen lassen. Schon vor 800 finden wir das nôdfŷr d. h. durch Reiben erzeugtes Feuer in Deutschland; in England begegnet man ihm als wildfire, in Skandinavien als gnideld. Es wurde entfacht, wenn Seuchen unter den Tieren ausgebrochen waren. Die heilende und stärkende Kraft, die man der Sonne zuschrieb, schien dahin; es mußte ihr durch das magische Neufeuer junge Kraft zugeführt werden. Deshalb mußte alles Feuer in der Gemeinde getilgt und mittels Reibung neues für die gesamte Gemeinde erzeugt werden, durch das dann das Vieh getrieben wurde. Aus diesem Notfeuer sind die periodischen

Johannisfeuer hervorgegangen, durch die man einer Verseuchung im Hochsommer vorbeugen wollte. Feuer, das war die allgemeine Anschauung, heile und verhindere Krankheiten; „Feuer nimmt Siechtum“ lehren die eddischen Hávamál. Und wie man jederzeit diesen Feuern in der freien Natur das nötige Opfer spendete, so zahlte man dies auch dem Herdfeuer, in das noch heute in vielen Gegenden germanischer Länder Brot oder Mehl oder Fleisch geworfen wird.

Doch nicht nur mit der Sonne, auch mit dem Blitz bringt man das Feuer mehrfach in mythischen Zusammenhang. Eine alte Sage der Insel Gotland erzählt, daß Thielver, der in der isländischen Überlieferung als Begleiter des Donnergottes erscheint, das Feuer vom Himmel zur Erde gebracht habe. Wo es nun da ist, braucht es nicht hinzukommen. Daraus erklärt sich der noch heute vielfach herrschende Aberglaube, daß der Blitz nicht einschlage, wo das Herdfeuer brennt.

Eine weitere Verehrung genoß auch einmal die mütterliche Erde, ohne daß zwischen sie und den Menschen eine Gottheit trat. Das geheimnisvolle Dunkel, das in der alljährlich sich verjüngenden Erde liegt, hat fast bei allen Völkern die kindliche Phantasie befruchtet und mußte es bei den Germanen um so mehr, da in ihrer Heimat von dieser Verjüngung eine vollständige Veränderung ihres wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Lebens, eine Erfrischung ihres Gemütes abhängig war. Zu allen Zeiten können wir in der Poesie unseres Volkes die Sehnsucht nach dem Frühling, die Freude über das Erwachen der Natur beobachten, und in unzähligen volkstümlichen Sitten und Gebräuchen sucht man diese Freude zum Ausdruck zu bringen.

Die Erde gilt als Mutter alles Lebens, die in tausendfachen Gestalten jedes Frühjahr die Natur von neuem gebiert.

Mancherlei phallische Bräuche, die sich lange in historischer Zeit im Volke erhalten haben, deuten auf die Befruchtung der Erde hin. Fast in allen Gegenden Deutschlands werden Eier oder Eierschalen beim Beginn der Aussaat in die Felder vergraben oder über sie verstreut. Als die Kirche sich dieses Brauches angenommen hatte, pflegte man sie zu weihen und an heiligen Stätten niederzulegen. Von besonderer Kraft sind die sog. Antlaßeier d. h. die am Grünendonnerstag gelegten Hühnereier. Zugleich galt es als rituale Handlung in der Zeit des Erwachens der Natur, Eier zu genießen: sie führten dem Menschen die Lebenskraft zu, die man durch die magische Handlung der Erde zu geben meinte. Dabei rief man die Mutter Erde an, wie ein angelsächsischer Segen zeigt, und brachte ihr Spenden von Dingen, die man von ihr im neuen Jahre zu erhalten hoffte: Brot, Mehl, Flachs, daneben Tiere wie Hühner, Gänse, Hunde, oder einzelne Teile vom Rind, Pferd, Schwein und dgl.

Im Kult der mütterlichen Erde haben ferner zahlreiche Frühlingsfeste und -bräuche ihre Wurzel. Hierher gehört das weitverbreitete Todaustragen in der Fastenzeit, besonders am Sonntag Lätare. Eine Strohpuppe oder Holzfigur wird unter allgemeiner Heiterkeit von der Jugend herumgetragen und dann in ein Wasser geworfen oder verbrannt, wobei man singt: Nun tragen wir den Tod hinaus. In dieser Gestalt vergegenwärtigte man sich den alten Vegetationsdämon, der geopfert wurde, um bald in neuer Gestalt aufzuleben und die Erde wieder zu schmücken. War das wenige Monate später erfolgt, so wurde er von derselben Jugend wieder feierlich aus der freien Natur, besonders aus dem Wald, nach dem Orte gebracht und hier herumgeführt, bald als Puppe, bald als ein mit Laub umhüllter Mensch. Das ist das Laubmännchen, die Laubpuppe, der Wilde Mann, mit christlicher Umtaufung der Pfingstl, Pfingstkönig, Pfingst-

lümmel und dgl. Zugleich mit ihm zieht vielfach der Maibaum ein, in dem sich die neue Lebenskraft der Natur zeigt. Fröhliche Feste finden dann unter der Jugend statt: man wählt einen Maikönig, der in örtlichen Bezeichnungen, wie Lattichkönig oder Graskönig, den Hintergrund erkennen läßt, und eine Maikönigin, die für das Vegetationsjahr als Paar gelten, zieht oder läuft um die Wette nach dem Maibaum, sucht die Gaben zu erlangen, die an diesem angebracht sind, oder belustigt sich, namentlich in den Städten, wohin ebenfalls die Mai- und Pfingstsitte mit gezogen war, mit Schießen nach nachgebildeten Vögeln. Vielfach wird der Maibaum durch Gesang feierlichst begrüßt; so singt man in Jütland: „Mai, sei willkommen!“ oder „Erfreue uns Gott und auch der süße Sommer“. Wie eng verbunden diese Volkssitten mit dem Erwachen der Natur sind, lehren altdänische Chroniken, wo es von solcher Prozession heißt: „den Sommer nach der Stadt führen“.

In diesen Kreis alter Naturreligion gehört auch das älteste germanische Kultfest, von dem wir Kunde haben, das Fest der Nerthus. An Stelle einfacher Naturverehrung ist die der persönlichen Gottheit getreten, eines weiblichen Wesens, wie es Mutter Erde ist. Der Name der Göttin ist vielfach gedeutet, wahrscheinlich bedeutet er die „Unterirdische“. Zu ihrem Kult, so berichtet Tacitus, haben sich sieben Stämme Norddeutschlands vereint. Ein heiliger Hain auf einer wohl der dänischen Inseln (Seeland) ist ihr Heiligtum; hier steht, von Tüchern behangen, ihr Wagen. Wenn der Priester im Frühjahr das Nahen der Göttin merkt, dann führt er diesen, gezogen von weißen Kühen, durch die Gaue, und überall in der Amphiktyonie herrschen frohe Feste, bis er dem Heiligtume zurückgegeben wird und die Knechte, die der heiligen Handlung beigewohnt haben, in einem See der Göttin geweiht werden. Zuvor wird noch der Wagen der Göttin in

dem heiligen See gebadet, damit durch diese Handlung auch der für die Fruchtbarkeit der Äcker wichtige Regen erlangt werde. Diesen Nerthuskult haben dann die Haruden mit nach Norwegen gebracht, wo die Nerthus im Laufe der Zeit zur männlichen Gottheit des Meeres und der Schiffahrt geworden ist (Magnus Olsen).

Einem ganz ähnlichen Kult begegnen wir ungefähr 1000 Jahre später in den fruchtbaren Gefilden von Schweden, in deren Mittelpunkt das Heiligtum von Altuppsala steht. Nur galt er hier nicht der Mutter Erde, sondern ihrem Gemahl Fricco, den isländische Quellen Freyr nennen. Fricco heißt „der Gatte“ schlechthin; sein Verhältnis zur mütterlichen Erde lehrt sein Bild, das Adam von Bremen beschreibt, wonach der Gott mit großem Zeugungsglied dargestellt war. Als Gatte der Erde war dieser Fricco-Freyr zum Gotte der Fruchtbarkeit der Felder und zugleich der Menschen geworden, weshalb man ihm bei Hochzeiten Libationen darzubringen pflegte. Ein junges Weib versah als Priesterin seinen Kult; mit ihr lebte der Gott in Ehe, mit ihr fuhr er während des Winters durch die Gaue, und überall, wohin er kam, wurde er mit Festlichkeit empfangen, denn von seinem Willen war gut Wetter und Fruchtbarkeit des neuen Jahres abhängig.

Die Fruchtbarkeit der sprossenden Erde kann auch auf Tier und Menschen, ja selbst auf Pflanzen übertragen werden. Weit über die Grenzen Germaniens verbreitet ist noch bis heute der Schlag mit der Lebensrute. Zu gewissen Zeiten, hauptsächlich im Frühjahr, werden junge Mädchen oder junge Frauen mit frischen Birkenreisern oder Weidenzweigen, mit Palmenkätzchen, kurz, frischen Reisern, die hier und da in Österreich den Namen „Sommer“ tragen, womöglich auf entblößte Teile ihres Körpers geschlagen: die Fruchtbarkeit der Erde soll durch diese magische Handlung auf sie übergehen, wes-

halb es auch bei verschiedenen Völkern mit Brautleuten am Hochzeitstage geschieht. Ebenso werden die jungen Kühe vor dem Austrieb unter Hersagen von Segensformeln auf Kreuz, Hüfte und Euter geschlagen. Auch Obstbäume schlägt man mit der Lebensrute, damit sie viel Früchte tragen, und auf Flachs- und Getreidefeldern nehmen zuweilen Knechte und Mägde dieselbe Handlung vor, damit die Ähre körnerreich werde. Zugleich gilt dieser Schlag mit der Lebensrute als kraftgebend, als Krankheitsdämonen abwehrendes Mittel.

Aber nicht nur als Mutter der Vegetation, sondern auch als Mutter der Menschen galt die Erde. Noch heute ist es allgemein verbreiteter Volksglaube, daß die Kinder aus der Erde kommen, meist aus Orten, wo die Erde sich gleichsam zu öffnen scheint: aus Quellen und Brunnen oder Teichen oder Bächen, die von den Bergen strömen, aus Höhlen, aus zerklüfteten Felsen, daneben aus Bäumen, die durch ihre unsichtbare Wurzel ins Innere der Erde führen, besonders aus hohlen. In den verschiedensten Gegenden Deutschlands pflegt man das neugeborene Kind auf die Erde zu legen, von der es dann der Vater aufhebt, eine Sitte, die bei den alten Skandinaviern fast Gesetzeskraft hatte. Von der Erde erhielt der Mensch erst Leben, erhielt er Kraft. Durch die Erdkraft (altn. jarðarmegin) bekam man außergewöhnliche Kräfte, durch sie konnte man gleichsam wiedergeboren werden. Daher werden noch jetzt Kranke vielfach auf die Erde gelegt oder scheinbar begraben, oder es wird Erde auf sie gestreut, damit sie genesen. Im Glauben an die menschengebärende Kraft der Erde wurzelt ferner die nordische Blutsbrüderschaft, das Gehen unter den Rasenstreifen. Freunde, die solchen Blutbund eingehen, begeben sich unter einen losgelösten und gehobenen Erdstreifen, verwunden sich hier, mischen ihr Blut mit Erde und genießen dann gemeinsam von dieser Mischung. Von jetzt ab sind die Freunde Brüder,

die einander rächen, wenn der eine fallen sollte, die sich gegenseitig zur Totenfürsorge verpflichten, die sich beerben. Wir finden hier bei den Germanen ganz denselben ritualen Brauch, der sich bei verschiedenen wilden Völkern noch heute beobachten läßt. Und wie die Menschen aus dem Schoß der Erde kommen, so kehren sie auch nach dem Tode in diesen zurück, um früher oder später wiedergeboren zu werden. Hieraus erklärt sich der weitverbreitete Glaube der Wiedergeburt gewisser Menschen, von dem der Sammler der eddischen Lieder sagt, daß er im Heidentum allgemein gewesen sei.

In Zusammenhang mit dem Erdkult zu stehen scheint hier und da die Verehrung der Gewässer. Quellen und Brunnen kommen aus dem Innern der Erde, und auch Flüsse und stehende Gewässer führen zu diesem. Dazu kommt noch, daß man dem Wasser gerade so wie dem Feuer läuternde Kraft zuschreibt, die sich besonders bei Krankheiten bewährt. So finden wir, wie bei fast allen Völkern, auch bei den Germanen einen tiefgewurzelten Kult des Wassers. Keinem andern Elemente schreibt man ferner eine gleiche zukunftkündende Kraft zu wie dem fließenden Wasser. Hier verbinden sich manistische Vorstellungen mit animistischen, wie diese sich auch bei Verehrung anderer Elemente und Naturerscheinungen schwer voneinander trennen lassen. Besonders weit verbreitet ist der altgermanische Fluß- und Quellenkult. Franken opferten bei ihrem Vordringen nach Italien dem Po gotische Weiber und Kinder, die Alemannen verehrten die Flüsse und opferten ihnen. In den Bußordnungen, Konzilienbeschlüssen, den frühchristlichen Gesetzen stößt man allerorten auf Verbote dieses Wasserkultes. Noch heute gehen die Mädchen an Brunnen, Quellen oder Flüsse und werfen Blumen, Kränze, Bänder u. dgl. in das Wasser oder legen sie an seinem Rande nieder.

Nicht selten hoffen sie dabei in seinem Spiegel das Bild des Geliebten zu finden. Weit verbreitet ist auch der Glaube, daß Flüsse oder Seen alljährlich ihre Opfer fordern. In manchen Gegenden wirft man auch Tiere, namentlich Hähne, oder Speisen, ja selbst Kleider zu bestimmten Zeiten ins Wasser. Wie bei fast allen Völkern der Erde hat auch bei den Germanen das Wasser magische Kraft: man begießt die Menschen damit, um von ihnen Krankheiten fernzuhalten; man schüttet es über Felder oder bildlich dargestellte Vegetationsdämonen, um dadurch Regen und Fruchtbarkeit zu erlangen. An besonderen Tagen (Karfreitag, Ostern, Johannis) hat das Wasser besondere Heilkraft: vor Sonnenaufgang muß man sich zu ihm begeben, es schweigend schöpfen oder unter geheimnisvoller Handlung die krankheitabwehrende Kraft des Elementes sich aneignen. An solchen Tagen finden dann auch in verschiedenen Gegenden Brunnenfeste statt, wie wir sie in ähnlicher Weise bei wilden Völkern als religiösen Kult antreffen.

Aber die Gewässer, namentlich Flüsse und Seen, sind nach dem Glauben unseres Volkes auch vielfach Heimstätten theriomorphischer oder anthropomorphischer Wesen, die hier in kleiner, dort in riesischer Gestalt begegnen. In allen germanischen Ländern trifft man den Wassergeist N i x (ahd. nihhus, ags. nicor, altn. nykr), bald als männliches, bald als weibliches Wesen, meist häßlich, mit grünem Haar und grünen Zähnen, im Norden zuweilen in Stier- oder Roßgestalt. Es sind Wasserdämonen, die die Menschen in ihr feuchtes Reich locken oder mit Gewalt ziehen und die gefährlicher sind, je größer und gefährlicher das Gewässer ist, in dem sie leben. Daher heißt der Wassergeist in Ober- und Mitteldeutschland vielfach Hakemann, weil er die Menschen mit einem Haken in die Fluten zieht. Diese Wassergeister gehören meist zur Klasse der Leichendämonen,

weshalb sie auch gierig nach Menschenblut und Menschenfleisch sind. Zu ihnen gehört u. a. Grendel mit seiner Mutter, der nächtlicher Weile dem Meere entsteigt und in die neue Halle des Dänenkönigs Hródgar einfällt und sich seinen Mann raubt, bis Beowulf das Ungetüm tötet. Die dichterische Phantasie der Angelsachsen hat seine Gestalt, sein Tun und Treiben poetisch ausgestaltet. Zu diesen Leichendämonen des Meeres gehört auch die nordische Rán d. h. Raub, die menschenverschlingende Herrin des Meeres, die mit ihrem Netze alle zu fangen sucht, die sich auf das Meer wagen. Wer auf dem Meere ertrinkt, fährt zu ihr; wen man ins Meer wirft, weiht man ihr. Ihr gegenüber tritt im Volksglauben ihr Mann Aegir, das personifizierte Meer, zurück und hat nur durch seine Verknüpfung mit den Asen in der nordischen Dichtung einige Bedeutung erlangt. Dagegen sind die neun Töchter der Rán, personifizierte Wesen der Meereswogen, ganz nach der Mutter geartet und bieten bei heftigen Seestürmen den Schiffern ihre Umarmung an. — Das große Weltmeer, das um die Länder herumliegt, hat bei den Nordgermanen auch den Glauben entstehen lassen, daß ein mächtiges Ungetüm in Schlangengestalt, der Miðgarðsormr oder Jǫrmungandr, die Erde umschlinge, und wenn das Meer tost, so glaubte man, dies Ungetüm schwelle im Riesenzorn.

Auch manistische Vorstellungen spielen öfter in den Glauben an die Beseelung der Gewässer hinein. Besonders bei den nordischen Wasserfällen kann man das beobachten. So ging die Seele eines Isländers nach dem Tode in den Wasserfall seiner Heimat, dem er während seines Lebens geopfert hatte, und in derselben Nacht zog er seine stattliche Schafherde zu sich, denn sämtliche Schafe stürzten sich in den Wasserfall.

Nicht immer tritt bei der Personifikation der Gewässer

das Dämonenhafte, Menschenraubende in den Vordergrund. Auch die Nixe sind manchmal den Menschen gewogen, helfen ihm oder stehen ihm ratend und zukunftkündend zur Seite. Besonders sind es die Nixinnen, die vor allem die Menschen durch ihre schöne Stimme bezaubern und die im Märchen öfter mit den Menschen eheliche Verbindungen eingehen. Hier berühren sich die Wassergeister mit den elfischen Wesen, mit denen der Glaube der Germanen die ganze Natur, die Umgebung der Wohnstätten und diese selbst bevölkert hat. Diese hängen zum Teil mit der Auffassung der Erde als Mutter aller Lebewesen zusammen. Die Volksphantasie hat sie sich in der mannigfachsten Weise ausgestaltet: bald schön und zierlich, bald klein und häßlich, bald groß und unschön. Meist erscheinen sie dem Menschen gegenüber hilfreich, doch können sie auch leicht verletzt werden und suchen sich dann zu rächen. Das Märchen und Märchenmotiv hat sich mit besonderer Vorliebe um diese mythischen Gestalten gewunden, die vielfach auch Gegenstand des Kultes sind. Auch mit diesem Kreis mythischer Wesen sind öfter manistische Glaubensvorstellungen verknüpft: sie erscheinen als Seelen Verstorbener, die in der Natur fortleben und nicht selten verehrt werden, wie man sonst die Geister der Abgeschiedenen verehrt.

Zu diesen mythischen Gestalten gehören in erster Linie Elfen und Wichte. Beide Worte haben einst eine umfassendere Bedeutung gehabt, als man heute in ihnen findet. Sie bedeuteten „das geisterhafte Wesen“ in der Natur im allgemeinen. Daher kennen die ags. Quellen landælfen, wæterælfen, sæælfen, wie die nordischen landvættir (Landgeister), meinvættir, hollarvættir (schadende und gütige Geister). In der englischen Volksdichtung treten aber allmählich die Elfen als lichte Wesen in den Vordergrund, und in dieser engeren Bedeutung ist das Wort nach Deutsch-

land gekommen, wo es mit der Zeit im Sprachgebrauch die alten Elbe, kleine listige Wesen, verdrängt hat. Auch der Begriff „Wicht“ ist im Lauf der Zeit eingeengt worden, so daß sich das Wort heute fast mit Zwerg deckt.

In heidnischer Zeit erschienen die Elfen bald als Licht-, bald als Dunkelelfen und genossen einen besonderen Kult, indem man ihnen zu gewissen Zeiten Mahlzeiten bereitete. Die Lichtelfen begegnen als schöne Mädchen, die im Sonnenschein oder auf feuchtem, nebligem Gelände besonders bei Mondschein ihr Spiel treiben oder in Hügeln hausen und den Menschen durch ihre liebliche Stimme locken. Aber sie können auch Krankheit und Unwetter über die Menschen bringen. In dieser Tätigkeit berühren sie sich mit den Hexen, wie auch unser Hexenschuß im germanischen Norden elveskud (Elfenschuß) heißt.

Zu den Elfen in der ursprünglichen Bedeutung des Wortes gehören die Zwerge (ahd. twerg, agſ. dweorh. altn. dvergr). Nach dem Volksglauben sind sie klein von Gestalt, häßlich im Äußeren, aber mit gutmütigem Gesichtsausdruck. Ihre Wohnungen sind meist die Berge. Daher heißt im Nordischen das Echo „die Sprache der Zwerge“; sie selbst sind die „Bergmännlein“, „Erdmännchen“, „Bjergfolk“ (Dänemark) oder die „Unterirdischen“ („Underjordiske“ Dänemark). Die Volksdichtung läßt sie hier ein Völkchen bilden, das ähnlich der menschlichen Gesellschaft organisiert ist und nicht selten von Königen regiert wird (Hans Heiling; Gibich; Alberich u. a.). Zu ihrer Ausrüstung gehört die Tarnkappe, ein Gewand, durch das sie sich jederzeit unsichtbar machen können. Besonders hervor treten die Zwerge durch ihre Geschicklichkeit: alle feineren Metallarbeiten werden von ihnen geliefert. Daher sind sie die Schmiede schlechthin. Die Ausrüstungen der Götter, Thors Hammer, Odins Speer, Freys goldner Eber, sind nach nordischer Dichtung Arbeiten

der Zwerge. In diesem Glauben wurzelt die Sage vom kunstreichen Wieland, dem nordischen Völund, der durch seine Schmiedekunst alle Wesen an Geschicklichkeit übertrifft.

Zu den Elfen oder Wichten gehören ferner die Landgeister (landvættir), die einer Gegend bald Glück, bald Unglück bringen, die Hausgeister oder Kobolde (Heinzelmännchen, Güttgen, Butzemänner, engl. puck, brownie; skand. nisse, bolvætt, tomte), die im Haus, meist im Gebälk, ihren Sitz haben, das Haus schirmen und den Hausgenossen bei ihren Arbeiten heimlich beistehen, der Klabautermann, der Schiffsgeist, der in der Rahe sitzt und den Matrosen bei ihrer Arbeit hilft.

Auch die Pflanzenwelt, besonders das Ährenfeld und der Wald, ist wie bei den anderen Völkern auch bei den Germanen Gegenstand des Glaubens und Kultes gewesen. Wir erfahren von Tacitus, mit welch heiliger Scheu die Germanen ihre Wälder betraten. Noch heute wirkt die heilige Stille oder das Rauschen der Bäume tief auf das Gemüt unseres Volkes ein. Hier im Walde hausen nach dem Glauben des Volkes die verschiedensten elfischen Wesen, bald in Frauen-, bald in Mannesgestalt: die wilden Leute, selige Fräuleins, Fanggen (Tirol), Holz- oder Moos- oder Buschweibel (Mitteldeutschland), Hyllemor („Holundermutter" Dänemark), Skogsfru („Waldfrau" Schweden); in männlicher Gestalt als Waldmännlein, Schrat, Skogsman (Schweden). Die Bäume sind ihre Wohnungen, und wenn ein solcher gefällt wird, stirbt ein Waldgeist. Nicht selten stehen auch sie den Menschen bei und erhalten zum Lohn dafür Speise. Auch bei ihnen haben manistische Vorstellungen mit eingewirkt, woraus sich ihre Proteusnatur erklärt, nach der sie bald als Eulen, bald als Geier, bald als Wildkatzen erscheinen. Der wilde Jäger liebt es, sie zu verfolgen; dann suchen sie bei den Menschen ihre Zuflucht.

Der Glaube an die Beseelung der Bäume spricht auch aus dem Schutzbaum der Familie oder eines ihrer Mitglieder, der sich in der Nähe der Wohnstätte befindet: hierin lebt der Schutzgeist. Im Glauben an diesen Schutzgeist im Baume ist in der nordischen Dichtung die Esche Yggdrasill entstanden, der Schutzbaum der Götter, an dessen Wurzeln die Schicksalsnorne ihren Sitz hat.

Während die Wald- und Baumgeister in anthropomorphischen Gestalten begegnen, haben die Feldgeister meist theriomorphische. Jedes bewachsene Saatfeld hat im Volksglauben seinen Geist: Roggenwolf, Roggenhund, Haferbock, Kornstier, Roggensau nennt ihn der Volksmund, aber auch zuweilen die Alte, Kornmutter, Hafermann und ähnlich. Wenn das Getreide geschnitten wird, flüchtet dieser Dämon von Garbe zu Garbe. In der letzten wird er gefangen; diese läßt man auf dem Felde stehen oder bringt sie nach dem Gehöft, wo sie bis zur nächsten Aussaat aufbewahrt wird.

Und wie im Wasser, in Wald und Flur, Haus und Hof hausen nach dem Glauben des Volkes auch im Gestein belebte Wesen. Außer den Zwergen sind es die Seelen der Abgeschiedenen, die hier weilen, daneben aber auch noch R i e s e n oder Hünen oder Trolle, auch Tursen (mhd. türse, agſ. ðyrs, altn. þurs d. h. der Starke), Wesen in übermenschlicher, mächtiger Gestalt und mit ungefüger Kraft, zuweilen mit mehreren Häuptern oder Armen, hier und da auch, wie der Miðgarðsormr, in Tiergestalt oder mit der Gabe ausgestattet, sich in Tiere verwandeln zu können, den Menschen und Göttern meist feindlich gesinnt, in der Märchendichtung, deren Lieblinge sie geworden sind, unbeholfen, tölpelhaft. Diese Riesen hat der Volksglaube vielfach mit Bergen in Verbindung gebracht, weshalb sie im Norden auch bergrisar, bergfolk, fjallgautar (Bergmänner) und ähnlich heißen. Im Pilatus in der Schweiz haust ein Riese Pilatus,

im Watzmann ein Watzmann, im norwegischen Dovrefjeld ein Dovri, im Riesengebirge der Berggeist Rübezahl. Wo zwei Berge einander gegenüberstehen, wohnen zwei Riesengenossen, die sich zuweilen mit Felsblöcken werfen. Große, feste Bauten auf Bergen sind ihre Werke. Die nordische Dichtung erzählt von einem solchen Riesenbaumeister, der mit den Göttern den Vertrag schloß, ihnen eine feste Burg zu bauen, wenn er dafür Freyja, Sonne und Mond zum Lohn erhalte. Mit Hilfe seines Rosses Svadilfari, das die Steine herbeischleppte, wäre er zur rechten Zeit fertig geworden, wenn nicht Loki das Roß abgelenkt hätte, so daß der Riese seine Arbeit nicht vollenden konnte.

Auch bei den Erscheinungen in der Natur, bei Wind und Sturm, Hagel und Gewitter begegnen häufig dämonische Wesen in Riesengestalt. Der nordische Volksglaube kennt einen Sturmriesen Kári, einen Riesen Hræsvelgr („Leichenschwelg") in Adlersgestalt, von dessen Fittichen die Winde ausgehen; über das ganze germanische Gebiet ist die Sage vom wilden Jäger verbreitet, die ja auch viele andere Völker kennen. Letzterer wird zuweilen Führer der Seelenschar und berührt sich hierin mit dem aus diesem hervorgegangenen Wôdan. Daneben scheinen die weitverbreiteten Windspenden oder Windfütterungen (Getreide, Mehl) auf einen Kult des unpersonifizierten Elementes hinzuweisen. — Im nördlichen Norwegen wurden zwei Riesinnen, Þorgerðr und Irpa, verehrt, die Gewitter, Sturm und Hagel erzeugten; sie besaßen sogar ein Heiligtum, und es wird berichtet, daß ihnen Menschen geopfert worden wären. Sie gleichen in ihrer Tätigkeit den südgermanischen Hexen, den nordischen Völven oder Trollen, die noch heute der Volksglaube als die Wesen auffaßt, die schlimmes Wetter, ganz besonders ein das Gewitter begleitendes Unwetter erzeugen. In dem Glauben, daß es Menschen gäbe, die durch ihre Zauberkraft Unwetter

heraufbeschwören können, haben diese mythischen Wesen ihre Wurzeln. In den schwarzen Wolken reiten sie durch die Lüfte; aus ihnen kann man sie durch Pfeile herunterschießen. Zuweilen sieht man sie auch als Krähen oder Raben in der Luft fliegen. Zu gewissen Zeiten, auf gewissen Bergen (den Blocksbergen in Norddeutschland) halten sie ihre Zusammenkünfte. Es läßt sich schwer sagen, ob der Hexenglaube auf animistische oder manistische Vorstellungen zurückzuführen ist; beide scheinen hier ineinandergeflossen zu sein: der Glaube, daß geisterhafte Wesen in dem Unwetter walten, und die Überzeugung, daß die Seelen der Menschen ihren Körper verlassen und über ihre Mitmenschen Unheil oder Unwetter bringen können. Sonst erfahren wir nichts von Donner- und Blitzdämonen; der Glaube an den persönlichen Donnergott beherrscht alle germanischen Stämme. Nur alter Gewitterzauber führt in eine Zeit, wo man von diesem noch nichts wußte. Hierher gehört vor allem der magische Gebrauch der Donnerkeile und Donnersteine, der sich wie bei fast allen Völkern auch bei den Germanen in der frühesten Zeit nachweisen läßt; sie sind noch heute im Volksglauben das beste Schutzmittel gegen Blitzschlag.

Endlich hat auch menschliches Tun und Handeln mythische Gestalten erzeugt. Wie bei den Hexen, kann man auch bei ihnen meist nicht entscheiden, ob sie animistischen oder manistischen Ursprungs sind. Hierher gehören vor allem die Walküren. Man begegnet ihnen besonders bei den Angelsachsen (wælkyrie) und Nordgermanen (valkyrja). Ihr Name bedeutet „Totenwählerin“. Nach Tacitus nahmen die Germanenfrauen regen Anteil an dem Verlauf der Schlacht. Andere Schriftsteller berichten, wie sie selbst vielfach am Kampfe teilgenommen haben; in den nordischen Quellen begegnet man Kampf- oder Schildmädchen auf Schritt und Tritt. Die Schlachtenjungfrauen wurden auch auf die

mythischen Gefilde übertragen: wie im Merseburger Zauberspruche die îdisi, stehen sie im Kampfe unsichtbar ihren Anhängern bei, indem sie die Heerfessel über die Feinde werfen und diese dadurch zu Falle bringen. Als geisterhafte Wesen durchreiten sie Luft und Meer, und von den Mähnen ihrer Rosse fällt nach der eddischen Dichtung der Tau in die Täler. Hier im Norden sind auch die Walküren in engsten Zusammenhang mit Odin als Schlachtengott gebracht; sie erscheinen als seine Wunschmädchen, die von dem Schlachtfeld die von ihm bestimmten Toten nach Valhǫll führen, die hier den Einherjern den Met kredenzen, die den Gott bei feierlichen Handlungen begleiten. Zu diesen Walküren gehörte auch die Brynhildr-Sigrdrifa. Sie hatte gegen Odins Befehl den alten Hjalmgunnar gefällt und dem jungen Agnar den Sieg erteilt; zur Strafe für ihren Ungehorsam hatte sie Odin mit dem Schlafdorn gestochen und bestimmt, daß sie sich vermählen d. h. aus dem Kreise der Walküren ausscheiden solle.

Mit der Überzeugung, daß den Frauen etwas Heiliges innewohne (Tacitus), hing es zusammen, daß die Germanen auch oft ihr Schicksal in die Hände von Frauen legten. Die Brukterin Veleda leitete den ganzen Bataveraufstand, den Weisungen der Gambara folgten die Langobarden, bei den Semnonen stand die Ganna in hohen Ehren. Diese Verehrung weiser Frauen fand ihr mythisches Widerspiel in dem Glauben an eine mächtige Schicksalsgottheit, in deren Hand das Geschick der Menschen, besonders ihr Ende liege. Als Bezeichnung dafür begegnet ahd. wurt, agſ. wyrð, altn. urðr = Geschick, Tod, daneben agſ. meotod, altn. mjǫtuðr „die zumessende Macht“, mhd. die gaschepfen „die Schaffenden“, im altn. endlich das etymologisch dunkle norn „die Norne“. Bald erscheinen diese mythischen Wesen allein, bald sind es mehrere. In der spät-eddischen

Dichtung begegnen drei: Urðr, Verðandi, Skuld, in denen man die Nornen der Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft hat finden wollen. Auch bei anderen germanischen Stämmen findet man die drei Schicksalsschwestern. Daneben begegnen zuweilen gute und böse Nornen. Dem Spruch dieser Schicksalsmacht können auch die Götter nicht entgehen: mit ihrem Erscheinen ist nach der eddischen Vǫluspá ihre goldene Zeit, ihre Freiheit dahin, und der erste Kampf der Götter scheint von ihrer Bestimmung abhängig zu sein. An der einen Wurzel des Weltbaumes Yggdrasil, wo sich der nach der Hauptnorne genannte Urðarbrunnen befindet, ist ihre Wohnstätte: hier warten sie des heiligen Baumes und mit diesem des Schicksals der Götter.

Seelenglaube, Toten- und Ahnenkult (Manismus).

Über die ganze Erde verbreitet ist der Glaube an die Sonderexistenz der Seele und der damit verbundene Kult der Seele, wenn sie nach dem Tode den Körper verlassen hat. Zwei Erscheinungen im menschlichen Leben haben diesen Glauben veranlaßt: der Traum und der Tod. Schlaf und Tod gelten in der Vorstellung der meisten Völker als gleiche Vorgänge und werden daher poetisch als Brüder aufgefaßt: hier wie dort liegt der Körper unbeweglich, keine Handlung, kein Wille, keine Tätigkeit menschlicher Organe. Während aber nach dem Schlafe die Lebenskraft gleichsam zurückkehrt, nimmt der Mensch von dieser Rückkehr nach dem Tode nichts wahr. Daher muß die stete Begleiterin des Körpers, die fylgja („Folgerin"), wie sie der Nordgermane nennt, sich irgendwo anders aufhalten, und so entstand die

Vorstellung von den Geistern in der Natur, von den Geisterreichen. Zu dieser Erkenntnis seines Doppelwesens kann der Mensch nur durch den Traum gelangt sein: in ihm erfährt er die Existenz des zweiten Ich, denn was der Mensch träumt, sind ihm reale Erlebnisse; erst vom Traumleben sind die Erfahrungen auf den Todesschlaf übertragen worden. Aus dem Traumleben erklären sich auch am einfachsten die Kräfte, die man der freien Seele zuschreibt: die Gabe, fremde Orte und ferne Zeiten zu schauen und allerlei Gestalt anzunehmen.

Durch Träume erfährt der Mensch nach allgemein germanischem Volksglauben die Zukunft. Mancherlei sieht der Träumende im Schlafe: dann hat seine Seele den Körper verlassen, weilt an verborgenen und fernen Orten, verkehrt mit Abgeschiedenen, nimmt bald diese, bald jene Tiergestalt an. In den nordischen Sagas werden ähnlich wie im Nibelungenliede bedeutende Ereignisse durch Träume vorausverkündet; nach allgemein verbreitetem Aberglauben können zu gewissen Zeiten die Mädchen ihren zukünftigen Geliebten im Traume schauen. Feuer im Traum bedeutet Geld oder Freude, Wasser Unglück, Festlichkeiten Todesfälle und dgl. Die Seele des Toten, mit der der Träumende verkehrt, ist das Gespenst (ahd. gitrôc, as. gidrôg, altn. draugr). In Gestalt kleiner Tiere, besonders der Schlange, des Wiesels, der Maus, entschlüpft die Seele dem Munde des Schläfers. Als einst der Frankenkönig Guntram auf der Jagd eingeschlafen war, träumte er, wie er im Schlafe in der Höhle eines Berges den großen Schatz seiner Vorfahren gesehen habe. Sein Begleiter erzählte ihm darauf, wie aus seinem Munde während des Schlafes ein Tierlein in Schlangengestalt gekommen und in den nahen Berg gekrochen sei. Dort fand man das im Traume gesehene Gold. Mit der Überzeugung, daß dies Doppelwesen des Menschen im Traum

den Körper verläßt, hängt es zusammen, daß man unruhig Schlafende nicht stören darf, am allerwenigsten, wenn man das Tierlein aus ihrem Munde hat entweichen sehen. Eine thüringische Magd brachte einst den Körper ihrer schlafenden Genossin, aus deren Munde ein rotes Mäuslein fortgelaufen war, in andere Stellung. Als das Tierlein wiederkehrte, suchte es vergeblich nach dem Munde; die Magd war infolgedessen tot. Zu derselben Stunde aber, da die Magd so totenähnlich dagelegen hatte, berichtet dieselbe Sage, hatte ihren Geliebten der Alp gedrückt. Denn mit dem Glauben an die Traumseele hängt aufs engste der Glaube an die Druckgeister zusammen, jene mythischen Wesen, die den Menschen während des Schlafes quälen, beunruhigen. Der Volksmund nennt sie bald Mahre (engl. nightmare, nord. mara, mare), bald Alp (Deutschland), Trude, Schratl, (Oberdeutschland). „Mich drückt der Alp“ oder „mich reitet die Mahre“ sind weitverbreitete Ausdrücke des Volkes. Meist sind es Frauenseelen, die während des Schlafes ihre Mitmenschen belästigen. Auch Tiere können von der Mahre gedrückt werden. Zuweilen drücken sie den Menschen tot. So wurde z. B. ein schwedischer König — die Sage spielt noch in heidnischer Zeit — von solcher Mahre tot gedrückt.

Aus dem Glauben an die Traumseele ist die Überzeugung erwachsen, daß gewisse Menschen die Macht besitzen, ihre Seele von dem Körper sich trennen und andere Gestalt annehmen zu lassen. Hamhleypa („Gestaltenvertauscherin“) nennen die nordischen Quellen Menschen mit dieser Gabe, hamfar („Gestaltenfahrt“) ihre Tätigkeit. In Gestalt schädlicher Tiere (Wolf, Bär, Drache) bringen solche Menschen ihren Mitmenschen Unheil; daher werden sie nach den Gesetzen streng bestraft. Hierher gehören die bereits erwähnten Hexen und Völven, die nicht nur schlechtes Wetter erzeugen, sondern die auch Krankheiten über Menschen und Tiere bringen, die den

Menschen auf eine Stelle bannen, daß er sich nicht bewegen kann, die Ungeziefer in die Lande führen und dgl. Alle möglichen Tiergestalten (Pferd, Katze, Hund, Kröten, Eulen usw.) können sie annehmen, doch richten sie auch in diesen stets Schaden an.

Im Glauben an die Wandelbarkeit der menschlichen Seele fußt ferner der weit über germanisches Gebiet verbreitete Werwolf („Mannwolf") d. i. ein Mensch, der Wolfsgestalt annehmen kann, oder Bözenwolf, wie er im westlichen Mitteldeutschland heißt. Der Werwolf ist in mancher Beziehung ein männliches Gegenstück zur Hexe, wie auch Werwolfprozesse lange Zeit im deutschen Rechtsleben eine Rolle gespielt haben. In dem Märchen sind solche Werwölfe zuweilen verwunschene Menschen, die nur zu bestimmten Zeiten ihre Wolfsfelle ablegen können. Nach der Vǫlsungasaga haben Sigmundr und Sinfjǫtli eine Zeitlang in Werwolfsgestalt unter den Menschen gehaust. — In Bärengestalt begegnen die nordischen Berserker (d. h. Bärenhäuter); noch heute kennt der norwegische Volksglaube Männer, die sich in Bären verwandeln können. Aus solchem Seelenglauben hervorgegangen ist auch der in Mittel- und Süddeutschland weitverbreitete Bilwis- oder Bilmisschneider, die verwandelte Seele eines bösen Menschen, die nächtlicher Weile mit Sicheln am Fuße durch die Getreideäcker fährt und hier großen Schaden anrichtet; das ist der sogen. Bilmisschnitt.

Auf den Glauben an das Doppelwesen im Menschen geht endlich auch die nordische fylgja d. h. Folgerin zurück. Sie erscheint bald in Tier-, bald in Frauengestalt und ist so persönlich gedacht, daß der Mensch über seine eigene Fylgja stolpern kann. Die Tierfylgja ist die Menschenseele, die Begleiterin des Mannes während seines Lebens, das Fylgjenweib dagegen ist mehr ein schützendes, helfendes Wesen. In letzter Auffassung haben auch ganze Geschlechter

ihre Fylgjen, die von Generation auf Generation übergehen.

Faßte man die Seele als Doppelwesen neben dem Körper auf, so lag es nur zu nahe, ihr im Körper auch einen besonderen Sitz anzuweisen. Wie die meisten Völker glaubten auch die Germanen, daß das Blut der Sitz der Seele sei. Das Blut führt neues Leben zu. Daher spielt noch heute das Blut, namentlich das der Hingerichteten und Selbstmörder, im Volksglauben eine so wichtige Rolle: es hilft gegen alle möglichen Krankheiten und bringt verlorene Lebenskräfte wieder. Gegenseitiger Genuß von Blut kettet Menschen unlösbar aneinander (Blutsbrüderschaft; bei Liebenden). Durch das Blut der geopferten Tiere oder Menschen führte man den göttlich verehrten Mächten gleichsam neues Leben zu, wenn ihre Kraft zu versagen schien. Weit verbreitet war auch die Annahme, daß das Haupt der Sitz der Seele sei. Menschenköpfe wurden deshalb einbalsamiert und aufbewahrt, denn sie kündeten die Zukunft. Aus dieser Vorstellung ist der nordische Mythus von Mimirs Haupt erwachsen, das Óðinn gesalbt und aufbewahrt, nachdem die Vanen den weisen Mimir getötet hatten: zu ihm ging der Gott, wenn sein Wissen versagte, denn in diesem Haupte war der Sitz aller Runenweisheit.

In innigster Verbindung mit der Seele steht bei den Germanen auch der Hauch, der Atem. Atem und Hauch, Seele und Geist sind bei ihnen, wie bei den meisten Völkern, identische Begriffe. Mit dem letzten Atemzuge des Menschen weicht seine Seele aus dem Körper. Der egoistische Zug, der sich bei so vielen Naturvölkern in diesen Augenblicken findet, läßt sich auch bei den Germanen beobachten. Die geschiedene Seele weilt zunächst noch in der Nähe ihres Körpers. Man glaubt, daß sie nur Unheil und Verderben über die Lebenden bringe, daß sie Hab und Gut mit fortnehme. Daher bietet man alles auf, um sie aus dem

Sterbegemach zu vertreiben und ihre Rückkehr zu verhindern. Fenster und Türen werden geöffnet, mit Tüchern treibt man sie hinaus, alle spitzigen Gegenstände werden umgestürzt oder verhängt, damit sie nicht hängen bleibe. Unter feierlichen Zeremonien wird den Tieren des Hauses, besonders den Bienen, den Bäumen, dem Getreide der Tod des Herrn mitgeteilt, und man bittet sie, zum neuen Herrn zu halten. Um die Seele des Toten günstig zu stimmen, finden ihr zu Ehren auch die Leichenschmäuse statt, an denen der Tote selbst teilnimmt. Je zahlreicher die Teilnehmer, desto mehr Ehre für den Toten. Geschieht dies nicht, so rächt er sich an den Überlebenden, und nicht selten zieht er Menschen und Tiere im Tode nach sich. Auch wenn sich der Verstorbene zu seinen Lebzeiten größerer Frevel schuldig gemacht, treibt er als Gespenst oder Wiedergänger sein Wesen in der Nähe des Ortes, wo er gelebt hat. Die Seele erscheint dann in den mannigfachsten Gestalten, bald in menschlicher, bald in tierischer: als Hund, Fuchs, Wolf, Pferd oder auch als Vogel, besonders als Käuzchen, Nachtrabe. Auch als feurige Männer, als Flammen erscheinen diese Geister und sitzen an den Orten, da ihre Körper begraben sind. — Zu der Totenpflege gehören auch Beigaben, die man dem Toten mit ins Grab gibt. Schon in den ältesten Gräbern, die auf germanischem Boden gefunden worden sind, hat man Dinge gefunden, die der Mensch im Leben gebraucht hat. Die Sitte der Totengaben hat sich durch die ganze heidnische Zeit bis weit in die christliche gehalten; sie wurzelt in dem Glauben, daß der Mensch nach dem Tode seine Tätigkeit auf Erden fortsetze.

Hat die Seele den Körper verlassen, so kann sie wie die Traumseele natürlich auch in ferne Gegenden und vergangene oder zukünftige Zeiten schweifen und kann den Menschen ihr Schicksal mitteilen. Daher finden Totenbeschwörungen und

Geisterbannen besonders in der Nähe frischer Gräber statt, wo man die Seele noch wähnt. Gegen solche Geisterbefragung eifern die frühchristlichen Bußordnungen und Kapitularien. Durch Zaubersprüche (dàdsisâs oder siswà) pflegte man die Geister zu rufen und sie zu zwingen, Rede und Antwort zu stehen. In der eddischen Dichtung begegnen wir mehrfach Völven, die durch solche Zaubersprüche aus ihrem Totenschlaf geweckt worden sind.

Aufenthaltsorte der Seelen.

Seit alter Zeit herrschten bei den Germanen auch bestimmte Vorstellungen von einem besonderen Totenreiche oder richtiger von mehreren Totenreichen. Diese befanden sich natürlich in der Erde, dort, wo man die Leiber der Verstorbenen barg. Doch hielt man auch bestimmte Gegenden, vor allem den rauhen Norden, für Seelengebiete. Die im Mittelalter weitverbreitete Mythe, daß die Seelen nach Britannien (England) kämen, und das fabelhafte Volk der Etiones des Tacitus scheinen dafür zu sprechen, daß auch in Deutschland einst der Glaube an das Totenreich im Norden bestand. Bestimmtere Nachrichten darüber gibt nur die nordische Dichtung. Nach ihr lag das Totenreich Jǫtunheimar oder Útgarðr im äußersten Norden am Rand des Himmels, getrennt durch die eisigen Elivágar (Hagelfluten) vom Reiche der Menschen. Hier hausten die leichenfressenden Dämonen, jǫtnar d. h. Fresser, die den Körpern der Toten das Fleisch abnagten. Hier wohnt der dunkle Drache Níðhǫggr, der nach der Vǫluspá an den Leichen nagt, hier haust Fenrir, der sich von den Leichen toter Männer sättigt, hier lebt das alte Riesenweib, das den Mond- und die Sonnenwölfe aufzieht, hier herrscht Loki, der unter dem Namen Útgarða-

loki als Herr des Totenreiches begegnet. Letzterer hat in der nordischen Dichtung eine besondere Rolle gespielt. Seinem Namen nach ist er der „Tod“, ganz ähnlich wie Urðr. Spätere Dichtung hat ihn mit Herrschern anderer Totenreiche zusammengebracht und läßt seine Tochter die Hel, seinen Blutsbruder Óðin sein. Als Genosse Óðins ist er dann zu den Asen gekommen und spielt deshalb in der späteren mythologischen Dichtung eine wichtige Rolle. Sein Weib ist Angrboða (die Elendbereiterin), die Mutter der leichenfressenden Ungetüme, an deren Spitze er einst beim Götteruntergange aus Jotunheim kommt. In ihm und seinem Weibe begegnen wir einem gleichen Paare, wie in der mittelalterlichen Mythe im Teufel und seiner Großmutter.

Als Parallelmythe zu dem Totenreiche unter der Erde ist an den meerumflossenen Ländern die Mythe vom Totenreich im Meer entstanden, in dem die männerraubende Rán herrscht (vgl. S. 23). Zu ihrem Gefolge scheint seinem Namen nach Fenrir, scheint Grendel im Beowulf gehört zu haben. Ihr gehört das Totenschiff Naglfar, das aus den Nägeln toter Männer hergestellt ist und einst beim Götteruntergange flott wird.

Ein anderes Totenreich aller germanischen Stämme ist das dunkle Reich Hel, das man sich im Innern der Erde unter den Gräbern der Verstorbenen dachte. Hel hat wie got. halja, ahd. hella zunächst rein lokale Bedeutung; erst spätere Dichtung läßt über das Reich eine Hel walten, macht diese zur Tochter Lokis, läßt sie halb schwarz, halb weiß sein und stattet ihre Wohnung schreckenerregend aus: Eljuðnir („Plagebereiter“) heißt ihr Saal, Hunger ihre Schüssel, ihr Messer, Träggang ihr Knecht, ihre Magd, fallendes Unheil führt in ihr Gemach, Geduldermüder, Krankheit heißt ihr Lager, bleiches Unheil ihr Bettuch. Das alte Reich Hel ist ein Schattenreich (Niflhel, Niflheimr),

getrennt durch den Fluß Gjǫll vom Menschenreich, von dem der Helweg hinabführt. Hierher kommen alle Menschen und setzen gleichsam ihr irdisches Leben fort.

Eine weitere allgemein germanische Vorstellung ist, daß die Schar der Geister in den Lüften hause. Seele und Wind sind identische Begriffe, da sich der Wind mit dem Hauch deckt, mit diesem aber die Seele den Körper verläßt. So ist der Wind wie bei fast allen Völkern auch bei den Germanen das Seelenheer. Allein dies zeigt sich in der Luft nur in seiner Tätigkeit, hat aber hier keine Ruhe, kein Heim. Da nun der Wind meist aus den Bergen kommt, so sind diese zu einem weiteren Aufenthaltsort der Toten geworden. So entstand die nordische Valhǫll d. h. die Totenhalle. Berge in Schweden führen diesen Namen und lassen den natürlichen Hintergrund der poetisch ausgeschmückten eddischen Valhǫll erkennen.

Wenn der Sturm heult, so zieht nach allgemein verbreitetem Glauben das Geisterheer durch die Lüfte. Das ist das wütende Heer oder Wuetesheer, die wilde Jagd, das wilde Gjaid, die norwegische Aasgaardsreia. Diese manistische Vorstellung geht im Volksglauben neben der animistischen von den Sturmdämonen einher. Dachte man sich aber den Wind als Geisterheer, so mußte dies auch seinen Führer haben. So entstand denn aus dem „wütenden Heere" Wôdan als sein Führer, der im Laufe der Zeit Toten- und Windgott wurde und als solcher schließlich zum höchsten Gotte vieler germanischer Stämme emporstieg. Als er dann der Liebling der mythologischen Dichtung nordischer Skalden geworden war, bekam das Totenreich einen mehr aristokratischen Charakter: es wurde zum Kriegerparadies, in dem nur diejenigen Aufnahme fanden, die im Kampfe gestorben waren. Eine Parallelvorstellung vom wütenden Heer ist auch die von der Schar der Holden oder Hollen,

dem nord. Hulderfolk d. h. den Unterirdischen. Auch sie erhielten im Volksglauben eine Führerin, die noch als Frau Holle oder Holda in unseren Märchen fortlebt. Auch diese Geister weilen zur Zeit der Ruhe in den Bergen, den sogen. Hollenbergen, und genießen hier Kult und Verehrung.

Aus dem Glauben an den Aufenthalt der Toten in den Bergen erklärt sich der Kult, der an diesen in heidnischer Zeit stattzufinden pflegte. Aus zahlreichen Zeugnissen erfährt man, daß die Menschen nach ihrem Tode in nahe Berge zu kommen glaubten. Helden und Könige, wie Karl der Große, Siegfried, Friedrich Barbarossa, der dänische Nationalheld Holger u. a., lebten im Glauben des Volkes in Bergen fort. Am bekanntesten ist die Sage von Kaiser Friedrich II. im Kyffhäuser. Von hier, glaubte man, würden sie einst zum Beistand ihres Volkes wiederkommen. Aus solchem Glauben erklären sich die Totenopfer an Bergen, gegen welche die frühchristlichen Konzilien und Gesetze so sehr eiferten. Wo aber die Berge fehlten, da wohnten die Geister zur Zeit der Ruhe in der Erde, und man brachte Gewässern, die aus dieser kamen und in ihr Inneres führten, die nötigen Seelenopfer dar.

An den Stätten, wo man sich die Seelen der Abgeschiedenen dachte, fanden zu bestimmten Zeiten allgemeine Totenkulte statt, und zwar galt dieser sakrale Brauch bald einzelnen Verstorbenen, bald der Gesamtheit. Das bekannteste dieser Totenfeste fällt um die Zeit der winterlichen Sonnenwende. Wenn die Natur abgestorben ist und die Stürme mehr toben denn sonst, da ist die Zeit der Geister. In diesen Tagen treiben die chthonischen Scharen besonders ihr Wesen. Zu ihren Ehren finden in der Familie oder der Gemeinde größere Gelage statt, bei denen den Abgeschiedenen ein besonderer Platz bereitet und gedeckt wird. Bis heute hat sich im Volksglauben die Ansicht erhalten,

daß dies Fest den Geistern gelte. Das ist das nordische Julfest, das nicht erst unter christlichem Einflusse, sondern schon in heidnischer Zeit allgemein gefeiert wurde. Um die Geister persönlich darzustellen, fanden die Vermummungen statt, ganz besonders in Tiergestalt, gegen die die Konzilien ebenfalls eifern. In dieser Zeit der Seelenfeste ist auch der Verkehr mit den Geistern größer als sonst: zu keiner Zeit spielt die Prophetie eine solche Rolle wie in diesen Tagen.

Die altgermanischen Götter, besonders in der nordischen mythologischen Dichtung.

In den frühesten Quellen des germanischen Altertums begegnen mehrere persönlich gedachte Gottheiten, die in kleineren oder größeren Verbänden im Mittelpunkte des Kultes stehen. Die gemeinsame Bezeichnung dafür ist das etymologisch dunkle „Gott“ (got. guþ, ahd. got, altn. goð), das in den nordischen Quellen noch als Neutrum erscheint, was es seiner sprachlichen Form nach ursprünglich nur sein kann. Auch die anderen Bezeichnungen für die Götter schöpfen wir nur aus nordischen Quellen. Die gebräuchlichste ist æsir d. h. „Geister“. Das Wort scheint von Haus aus nur eine Bezeichnung für Óðin als den Führer des Seelenheeres gewesen und mit diesem begrifflich gewachsen zu sein, bis es alle höheren Wesen umspannte, die nach der jungen mythologischen Dichtung mit Óðin in Zusammenhang standen. Im Gegensatz zu diesen Asen setzt die nordische Dichtung die vanir, deren Kult aus Deutschland nach Skandinavien gekommen ist. Daneben begegnen noch tívar „die Glänzenden oder Himmlischen“, regin „die Beratenden“, bǫnd, hapt „Fesseln“.

Allgemein verehrt von allen germanischen Stämmen wurden drei Gottheiten, die von den römischen Schriftstellern oder auf Votivsteinen Merkurius, Mars und Herkules oder Jupiter genannt werden, während sie in germanischen Quellen als Wôdan (Óðinn), Donar (Þórr) und Ziu (Týr) oder Freyr oder Saxnot begegnen. Daneben kennen noch alle germanischen Stämme die Göttin Frîja (altn. Frigg). Außerdem trifft man in einzelnen Verbänden besondere Gottheiten. Von einem Zwölfgöttersystem wissen nur spätisländische Quellen; sie sind ein Zeugnis gelehrter Reflexion.

Alle Götter erscheinen nur als gesteigerte Menschen. Sie sind weder unsterblich noch allmächtig; ihre Macht kann menschliche Zutat unterstützen, erneuern; sie essen und trinken, haben Leidenschaften wie der Mensch, können zürnen und freundlich sein und infolgedessen auch durch Gaben den Menschen gewogen gemacht werden. Auch ihre äußere Gestalt ist der menschlichen gleich, nur pflegt man gewisse Eigenschaften ihres Wesens in dieser zum Ausdruck zu bringen. Wie die Menschen sieht man sie bald gehen, bald fahren, bald reiten. Im allgemeinen sind sie den Menschen gewogen, ja unterstützen sie nicht selten mit Rat und Tat. Das Gebiet ihrer Tätigkeit bleibt sich nicht gleich; öfters erweitert sich dieses und dadurch nehmen einzelne Götter andere in sich auf, die dann oft noch als Beiname jener zu erkennen sind. Zuweilen zweigen sich aber auch neue Gottheiten von alten ab, wie z. B. die Kinder Thórs, die ursprünglich nur Eigenschaften dieses Gottes sind. Wie um einzelne Menschen rankte sich auch um die Götter die Dichtung. Man mag auch auf deutschem Boden von ihnen mancherlei gesagt und gesungen haben, allein von dieser mythologischen Dichtung ist nichts erhalten. Nur die isländisch-norwegische Dichtung aus der letzten heidnischen Zeit ist reich an solchen Göttersagen, und mit ihr allein können wir den germanischen Götterhimmel ausschmücken.

Wôdan-Óðinn.

Nach dem Ausspruche des Tacitus verehrten die Germanen am meisten den Merkurius, der auch nach den Zeugnissen der Angelsachsen im Mittelpunkt ihres Kultes stand, der auch der Hauptgott der Langobarden war. Hinter dieser lateinischen Übersetzung steckt der germanische Wôdan (ags. Vôden, altn. Óðinn). Den römischen dies Mercurii übersetzte man mit Wôdanestac (altn. Óðinsdagr, engl. Wednesday), die Schriftsteller des Mittelalters glossieren den volkstümlichen Wôdan immer mit Merkurius. Denn wie dieser war auch Wôdan in erster Linie Führer der Seelenschar und dadurch zugleich Windgott. Auch die Ableitung seines Namens läßt ihn als solchen erkennen, denn Wôdan heißt der „Wütende, Stürmende“; der Name ist verwandt mit Wind und wehen. Wie aber der Seelengott Osiris bei den Ägyptern oder der Windgeist bei den Armeniern, bei den Thrakern, Kelten und anderen Völkern sein Machtgebiet im Volksglauben allmählich erweitert hat, so war es auch bei Wôdan der Fall, der schließlich bei einigen germanischen Stämmen zum mächtigen Himmelsgott geworden ist. In Deutschland hat sich zuerst seine Machtfülle ausgedehnt, von hier aus ist dann der Kult des mächtigeren Gottes nach Skandinavien gewandert, wo er in Norwegen den älteren Thórkult verdrängt und wo sich der eingewanderte Gott zum Herrn eines Götterolympes emporgeschwungen hat. Aber auch auf dieser Höhe erkennt man klar die Unterschicht des Wôdanglaubens: überall blickt noch die chthonische Natur des Gottes durch. Was man im germanischen Seelenglauben und Geisterkult beobachten kann, findet man bei Wôdan-Óðin wieder. Wie die Geister hat er die Gabe, alle möglichen Gestalten, besonders Tiergestalten, annehmen zu können. Während sein Leib ruhte, sagt Snorri, war er bald Vogel oder Tier, bald Fisch oder Schlange. In Schlangengestalt schlüpfte

er z. B. in den Berg, da sich der Lebensmet befand. Auch die Tiere, die den Gott begleiten, sein Roß Sleipnir, seine Raben, die die skaldische Phantasie Hugin und Munin (Gedanke und Gedächtnis) genannt hat, seine Wölfe Geri und Freki (der Gierige und der Gefräßige) sind nichts anderes als Inkarnationen von Seelen, die sich dem Gotte angegliedert haben. In den verschiedensten Gestalten erscheint er den Menschen. Als Ferge trifft er nach den Hárbarðsljóð mit Thór zusammen oder nimmt die Leiche des Sinfjǫtli von dessen Vater in Empfang; der Rinda, um deren Liebe er buhlt, begegnet er bald als Heerführer, bald als Goldschmied, bald als Reiter. Auch Beinamen wie Fjǫlnir (der Vielgestaltige) oder Svipall (der Gestaltentauscher) sprechen für seine Proteusnatur. Wie die Seelen der Abgeschiedenen besitzt er phrophetische Gabe und kann die Menschen Vorzeichen und Zukunft lehren. Er fährt in Augenblicken in die fernsten Länder und weiß, was hier geschieht. „Du kennst alle Vorzeichen für Asen und Menschen“, sagt Sigurd zu ihm. Wie Geister der Verstorbenen oder Seelentiere nach allgemeinem Volksglauben Schatzhüter sind und nicht selten die Menschen zu den verborgenen Schätzen hinführen, so weiß auch Óðinn, wo Metall in der Erde verborgen liegt, und vermag wie jene Geisterwesen den Berg ganz nach Belieben zu öffnen und zu schließen. Natürlich wohnt ihm wie allen seelischen Wesen auch die Zauberkraft inne. Nur durch die Geister können bei der Herrschaft des Seelenglaubens irdische Zauberer Gewalt über die Elemente und Naturerscheinungen erhalten; solche Gewalt besitzt Óðinn: er kann Feuer löschen, die See beruhigen, Winde wenden, wohin er will, über die Menschen Glück und Unheil bringen, die Waffen stumpf machen und dgl. Daher heißt er auch Gǫndlir („Zauberer“) oder Vater des Zaubers und lehrt die Menschen die Zauberkunst. So ist er zum Gott des Zaubers geworden. Auch von dieser Seite

kennen ihn alle germanischen Stämme: im Merseburger Spruche heilt er das lahme Pferd, bei den Sueben in Spanien begegnet er als Magus, in agſ. Zaubersprüchen vertreibt er schädigende Wesen. In Bußpredigten heißt er Gott der List, Diebereien und Betrügereien. Als Gott des Zaubers versteht er auch die Zauberlieder und Zauberhandlungen, wie sie der irdische Zauberer zu seinem Handwerk nötig hat. Und als dann nach den germanischen Ländern die Schriftzeichen kamen, die man hier Runen nannte und zum Zauber verwandte, da wurde Wôdan auch der Erfinder dieser Zeichen, wie es in dem altenglischen Gespräch von Salomon und Saturn heißt und wie in der eddischen Dichtung wiederholt Óðinn als Runenmeister begegnet. Mit seiner Zauberkraft und Runenkunde hängt der tiefsinnige Mythus von Óðins Wiedergeburt zusammen. Auch die Götter bedürfen nach allgemein verbreitetem Glauben der Verjüngung. Um diese zu erlangen, hatte Óðinn sich selbst mit dem Speer verwundet und hing dann neun Tage im Weltenbaum. Hier erfolgte seine Wiedergeburt. Aber niemand gab ihm Speise oder Trank, wodurch er allein nach dem Volksrecht lebensberechtigt wurde. Da spähte er nieder und hob mit Mühe die Runen auf, und mit ihrer Hilfe fällt er vom Baume und erhält von der Erde und vom Oheim mütterlicherseits neue Lebenskraft durch den Trank Óðrerir und Unterweisung: da wuchs seine Kraft in Worten und Werken.

Dieser mütterliche Oheim war Mimir, mit dem auch nach anderen Mythen Óðinn in enger Verbindung stand. Er war der Wächter des Weltbaumes am Mimirsbrunnen, aus dem er jeden Morgen Met trank, zu dem Óðinn reitet, wenn er guten Rats bedarf. Nach einer zweiten Parallelmythe ist es Mimirs Haupt, bei dem sich Óðinn öfter Rat holt. Nach dem Vanenkrieg war Mimir mit dem vergeiselten Hoenir zu

den Vanen gekommen und stand ihm als Ratgeber zur Seite. Als die Vanen das merkten, töteten sie Mimir und sandten sein Haupt den Asen. Óðinn balsamierte dies ein, sprach seine Zaubersprüche darüber, und nun kündete ihm dies, was er zu wissen verlangte.

In nordischer Weiterbildung ist Óðinn nicht nur der Gott alles übernatürlichen Wissens, sondern auch aller reflektierenden Weisheit. So übertrifft er den Riesen Vafþrúðnir in der Kenntnis mythologischer Dinge, so lehrt er als Grimnir den jungen Königssohn Agnar alle Dinge, die mit Valhǫll und dem Götterleben in Verbindung stehen, so mißt er sich mit König Heiðrek im Rätselstreit oder erzählt als Nornagestr dem König Óláf Tryggvason die Großtaten alter Helden.

Im Kreise nordischer Skalden ist Óðinn auch Gott der Dichtkunst geworden. War er von Haus aus Herr des Zauberspruches, des ljóð (Lied), so lag die Weiterbildung zum Gotte der Dichtkunst nur zu nahe, wie ja auch ljóð allmählich die Bedeutung „Gedicht" im allgemeinen angenommen hat. Alles, was er gesprochen, heißt es in der Ynglingasaga, habe er in Reimen gesprochen, und von ihm gehe die Poesie im Norden aus. Daher heißt die Poesie die Gabe, der Trank Óðins und der Dichter der Metträger Óðins. Denn ein Trunk von dem Dichtermete machte einen gewöhnlichen Sterblichen zum Dichter, und dieser Dichtermet befand sich in Óðins Verwahrung. Diese Auffassung vom Dichtermet ist relativ jung: der Lebensmet Óðrerir ist zum Dichtermet geworden, und Snorri, dem wir allein die zusammenhängende Geschichte verdanken, hat ganz verschiedene Erzählungen mit verschiedenem mythischen Gehalt zusammengeflochten. Ursprünglich befand sich dieser später zum Dichtermet gewordene Lebenssaft im Besitz des Riesen Suttung und wurde von dessen Tochter Gunnlǫð in einem

Berge gehütet. Zu dieser kam einst Óðinn, gewann ihre Liebe und schlürfte den Met, den er dann zu den Göttern brachte. An diese romanhaft ausgeschmückte Óðinsmythe ist die Vorgeschichte des Metes geknüpft. Als die Asen und Vanen miteinander Frieden schlossen, spuckten sie gemeinsam in ein Gefäß, und aus diesem Speichel schufen sie den weisen Kvásir. Ihn töteten die Zwerge Fjalarr und Galarr, und sein Blut, das sie mit Honig mischten und in den Krügen Són und Boðn aufbewahrten, ist jener Met. Als die Zwerge dann den Riesen Gilling ertränkt hatten, erhielt dessen Sohn Suttungr den Met als Sühne. — Ein weiteres mythologisches Märchen erzählt, wie Óðinn in den Berg gelangt ist. Danach hat er als Bǫlverkr (Übeltäter) unter den Knechten des Riesen Baugi Unfrieden gestiftet, so daß sich diese gegenseitig erschlagen, verrichtet dann in Baugis Dienst die Arbeit von neun Männern und verlangt als Lohn einen Trunk vom Suttungsmet. Da aber Baugi über das Eigentum seines Bruders nicht verfügen kann, bohrt er ihm ein Loch in den Berg, durch das Óðinn als Schlange schlüpft, und verhilft ihm so zur Gunnlǫð.

Wôdans chthonische Herkunft verrät ferner sein Erscheinen im Winde, seine Führerschaft des Geisterheeres. Auch diese Vorstellung ist allgemein germanisch. Wie die Seelen nach dem Glauben fast aller Völker im Sturme daherfahren, war schon hervorgehoben. Ihr Führer ist Wôdan. Daher erscheint er auf Votivsteinen germanischer Söldner als Mercurius rex. Im Wutes- oder Wodesheer, in der skandinavischen Odensjagt, aber auch in Bezeichnungen wie Schimmelreiter, Breithut, Hackelberend (Mantelträger), Helljäger u. a. lebt er im Volksglauben bis zur Gegenwart fort. Es steckt in all diesen volkstümlichen Vorstellungen noch etwas Dämonisches im Wesen des Gottes; er ist mehr Seelenräuber als Seelenführer. Auf weißem oder schwarzem Rosse, in

dunklen Mantel gehüllt, mit breitkrempigem Hute fährt er durch die Lüfte. Wie in Deutschland begegnet er auch in den altnordischen Sagas. Hier nimmt er bald seinen Schützling unter den weiten Mantel und entführt ihn über Land und Meere, bald läßt er sich sein Roß beschlagen und verschwindet auf demselben wieder in den Lüften. Daher erscheint er auf alten Votivsteinen als Mercurius viator oder in nordischen Quellen als viator indefessus (unermüdlicher Wanderer), Gangleri (Wanderer), Vegtamr (Weggewohnt). Sein Roß ist in der eddischen Dichtung der achtbeinige Sleipnir, den nach einem jungen Märchen Svaðilfari, der Hengst des Baumeisters von Ásgarð, mit Loki in Stutengestalt erzeugt hat. — Wie die Geister genießen auch Wôdan und seine Getiere um die Zeit der winterlichen Sonnenwende in allen Gegenden germanischen Gebietes Opfer und Spenden. Auch sein Aufenthaltsort ist, wie der der Seelen, der Berg. Wôdansberge sind in Deutschland und England ebenso verbreitet wie in Skandinavien Odensberge. Daher heißt er der Alte vom Berge oder fjallgautr (Felsengott). Als König Svegðir nach dem Ynglingatal Óðin besuchen wollte, mußte er in ein Gestein gehen, aus dem er nicht wieder herausgekommen ist.

Als Wôdan Führer der Seelenschar geworden war, war es nur ein Schritt, ihn zum Herrn eines besonderen Totenreiches zu machen. Gleichwohl können wir diese Entwicklung nur in der nordischen Dichtung nachweisen. Hier entstand in der Wikingerzeit das Kriegerparadies Valhǫll, die Totenhalle, in die nur kamen, die den Schlachtentod starben. Der Palast des Totenfürsten liegt in Glaðheim, der Welt der Freude. Sein Dach ist mit Gold bedeckt, am westlichen Tore hängt ein Wolf, darüber schwebt ein Adler. An den Wänden hängen Schilde und Speere, die Bänke sind mit Brünnen belegt. Mehrere hundert Türen führen

in das Innere der zahlreichen Gemächer. Das Tor Valgrind („Totenpforte") schließt den ganzen Wohnungskomplex nach außen ab, der Fluß Valglaumnir umfließt ihn. Durch die Halle geht der Baum Læráðr, in dessen Gezweig die Ziege Heiðrún weidet, die mit ihrer Milch den Bewohnern von Valhǫll Nahrung gibt. Daneben sorgt der Koch Andhrimnir für Speise; im Kessel Eldhrimnir bereitet er jeden Abend das Fleisch des sich stets erneuernden Ebers Sæhrimnir. Der Herr dieser Burg, Óðinn, sitzt hier auf goldenem Throne, zu seinen Füßen die beiden Wölfe Geri und Freki, auf seinen Schultern die Raben Huginn und Muninn, die ihm täglich Kunde bringen von dem, was sich auf der Welt zuträgt. Seine Untertanen sind die Einherjer d. h. vortreffliche Kämpfer. Jeden Morgen ziehen sie aus, um sich auf weiter Ebene am Kampfspiele zu erfreuen. Aber am Abend ziehen sie wieder ein, um sich am fröhlichen Gelage zu ergötzen, an dem die Walküren das Horn kredenzen. Diese Walküren sind es auch, die Óðinn aussendet, wenn Schlachten toben, damit sie die Helden nach Valhǫll führen, die er sich zu Einherjern auserlesen hat. Solche Walküren als Schlachtenjungfrauen sind gemeingermanische Erscheinungen. Allein in Verbindung mit Óðin hat sie nur die skandinavische Dichtung gebracht. Sie sind ein fester Bestandteil der nordischen Walhalldichtung. Nur hier erscheinen sie als die Wunschmädchen Óðins, die seine Befehle ausrichten und den Gott bei besonders feierlichen Handlungen begleiten.

Die Vorstellungen von Valhǫll und seinem Herrscher sind poetische Weiterbildungen von einem Totenreich, ähnlich dem der Hel, in das sich sein Herr die Opfer holt. Dem wilden Jäger oder Heljäger oder Odensjagt muß man aus dem Wege gehen, wenn man ihm nicht zum Opfer fallen

will, was besonders an Kreuzwegen geschieht. Óðinn wirft den Speer, den die nordische Dichtung Gungnir nennt, über die, welche er haben will: er verlangt seine Opfer. Seine Verehrer weihen ihm die Gegner und bringen ihm Menschenopfer. So berührt er sich in der ältesten Vorstellung mit den leichenfressenden Dämonen, und es wird verständlich, daß er in der Urzeit mit Loki den Blutbund geschlossen hat. Jetzt versteht man auch die Einäugigkeit Wôdans, die allgemein bekannt ist und die zu den untersten Schichten des Wôdanglaubens gehört: wie die menschenfressenden Dämonen, die Polypheme, fast bei allen Völkern einäugig erscheinen, so geht auch die Einäugigkeit Wôdans auf eine Zeit zurück, da die Menschen noch Angst vor seiner seelenraubenden Natur hatten.

Fuhr Wôdan als Seelenführer im Winde durch die Lüfte, so lag es weiter nahe, ihn zum Herrn der Winde zu machen. Daher werden ihm Opfer dargebracht, wenn man günstigen Fahrwind erhalten will. Als Sigurðr zur Vaterrache ausgezogen war, hinderte heftiger Sturm die Fahrt; dieser legte sich, sobald er den Alten vom Berge, den verkappten Óðin, in sein Schiff aufgenommen hatte. Vom Winde hängt ferner nach altem Volksglauben die Fruchtbarkeit der Felder ab. Alte Bauernregeln lehren: „Ohne Wind verscheinet das Korn", oder „Viel Wind, viel Obst". Als Windgott faßte man daher Wôdan auch als Gott der Fruchtbarkeit auf. Nach færöischem Mythus hat Óðinn die Macht, in einer Nacht ein Getreidefeld wachsen zu lassen. Bei Mißwachs pflegte man deshalb auch Óðin Opfer darzubringen, und Snorri berichtet, daß alljährlich im Winter ihm geopfert worden sei, um ein fruchtbares Jahr zu erlangen. Wie ein Überrest solch alten Opfers sieht es aus, wenn in Norddeutschland und Skandinavien auf dem Felde

eine Garbe zurückbleibt, die nach dem Volksglauben für Wôdes oder Odens Roß bestimmt ist.

Der Windgott Wôdan ist dann bei allen germanischen Völkern zum Kriegsgott geworden, der Kriege erregt, der den Kampf leitet und den Sieg erteilt, wem er will. Daher heißt er Heervater und der Heerfrohe oder Siegesvater, Siegesgott. Unter dem Schlangenbanner — denn als chthonische Gottheit gehört die Schlange zu seinem Getier — zogen germanische Stämme in den Kampf, unter Merkurius' Führung gingen die Angelsachsen nach Britannien, in der Bravallaschlacht stellt sich Óðinn selbst dem Dänenkönig Harald gegenüber. Durch ihn ist auch nach der Vǫluspá der erste Kampf in die Welt gekommen: als die Riesen die unheilstiftende Gullveig zu den Asen gesandt hatten, schleuderte Óðinn den Speer, und damit begann der erste Krieg. Auf sein Treiben entstehen Kämpfe, auf seinen Befehl müssen sie unterlassen oder eingestellt werden. Um seinen Beistand und Sieg zu erlangen, opfern ihm Völker und Könige. Im Kampfe der Wandalen mit den Winilern bitten die Führer jener Wôdan um Sieg, diese seine Gattin Frea. Durch die List seiner Frau sah sich der Gott gezwungen, den Winilern den Sieg zu erteilen, die von jener Zeit Langobarden hießen. Ganzen Geschlechtern steht Wôdan im Kampfe bei, so u. a. dem ruhmreichen Geschlecht der Völsungen. König Harald Kampfzahn lehrt er das Heer in keilförmiger Schlachtordnung aufstellen und verschafft ihm den Sieg über die Kleinfürsten in Dänemark; Starkad macht er durch seinen Beistand zum ersten Recken des Nordens und gibt ihm ein Leben von drei Menschenaltern. Auch andere Helden des Nordens, wie Haddingr, König Vikarr, Hrólfr kraki, erfreuen sich seines Schutzes, seiner Hilfe und erlangen durch ihn Sieg und Ruhm. Nur begegnet dabei immer, daß seine Schützlinge auch ihm gehören und daß er

infolgedessen ihrem Leben meist selbst ein Ziel setzt, weshalb Fürsten, die Sieg begehren, sich oft selbst dem Gotte weihen, wie König Eiríkr, oder ihre Kinder opfern, um dadurch ihr Leben zu verlängern.

In den Kreisen, wo Wôdan-Óðinn als Kriegsgott verehrt wurde, ist er auch der Ahnherr angesehener Geschlechter geworden. Fürsten leiteten von ihm ihre Herkunft ab. Die Stammtafeln der angelsächsischen Könige und nordischer Regenten setzen mit Wôdan ein, und Edlinge rühmen sich, ihn zum Ahnherrn zu haben. So ist Wôdan im Laufe der Zeit der gewaltigste aller germanischen Götter geworden, hat die andern aus ihrem Machtgebiet verdrängt oder in sich aufgenommen, so daß ihn die nordischen Skalden mit gutem Rechte Allvater oder Vater der Menschen nennen konnten. Vor allem hatte der alte Himmelsgott ihm sein Gebiet räumen müssen. Denn in seine Machtsphäre versetzt ihn die mythische Dichtung, wenn er am Morgen durch ein Fenster über die Erde schaut und die kampfbereiten Winiler mit ihren aufgelösten Haaren sieht, oder wenn er von der nordischen Hliðskjálf aus die Erde überblickt oder den Ring Draupnir (Tropfer) besitzt, von dem in jeder neunten Nacht acht gleiche Ringe herabtropfen, eine poetische Auffassung der Himmelssonne.

Kein Wunder, daß sich um eine solche mythische Gestalt auch die Dichtung gewunden hat. Im Norden ist er der Liebling des Götterromans geworden. In allen germanischen Ländern trifft man als seine Gemahlin an die Frîja (langob. Frea; altn. Frigg) d. h. die Geliebte. Daneben verfolgt er nach allgemeinem Volksglauben ein weibliches Wesen, das bald in elfischer, bald in dämonischer Gestalt erscheint. Auf die Vorstellung vom Wind als Buhler, die bei vielen Völkern begegnet, mag diese Mythe zurückgehen. Thór gegenüber rühmt er sich, wie er Mädchen

verführt habe; die Gunnlǫð hat er betört, um den Lebensmet zu erlangen, Billings Tochter sucht er zu betören, wird aber von ihr überlistet, die Rinda gewinnt er schließlich mit List und Gewalt, nachdem er mehrmals von ihr zurückgewiesen worden ist. Märchenhaft ausgeschmückt sind auch die Wanderungen, die er mit Loki und Hönir unternimmt. Wir wissen nicht, wer hinter diesem Hœnir steckt, der wiederholt als Freund und Gefährte Óðins begegnet. Nach dem Vanenkrieg kam er, eine schöne, große Gestalt, zu den Vanen; in der verjüngten Welt soll er neben anderen fortlebenden Göttern des Loszweiges hüten. Skalden nennen ihn den schnellen Asen, den Langfuß. Jene drei Asen fanden einst am Meeresstrande auf freiem Felde zwei Bäume, Ask und Embla; ihnen gab Óðinn physisches, Hönir seelisches Leben, Loki Blut und lichte Farbe. So wurden sie die Schöpfer der ersten Menschen. — Dieselben drei Asen kehren einst auf ihren Wanderungen beim Riesen Hreidmar ein, dessen Sohn Otr sie erschlagen hatten. Als Hreidmarr und seine Söhne Fáfnir und Reginn aus dem Otterfell sehen, daß die Gäste ihren Sohn und Bruder getötet haben, wurden diese gefesselt, und erst als Loki genügend Lösegeld verschafft hat, wird er und mit ihm Óðinn und Hönir frei gelassen. — Ein andermal nehmen sich diese Asen auf ihren Wanderungen einen Ochsen und wollen ihn braten. Allein das Fleisch will nicht gar werden. Da verspricht ihnen ein Riese in Adlergestalt seinen Beistand, wenn er die besten Stücke des Tieres erhalte. Die Götter willigten ein. Nun läßt sich der Adler — es ist der Riese Thiazi — vom Baume herab und nimmt die besten Stücke hinweg. Erzürnt stößt Loki mit der Stange nach dem Tier und durchbohrt es. Aber der Adler schwingt sich in die Lüfte und läßt Loki nur unter der Bedingung frei, daß er ihm die Iðun mit ihren goldenen Äpfeln verschafft.

Loki.

In den eben berührten Mythenmärchen tritt mehr als Óðinn die Gestalt Lokis hervor. Nach Schonings Nachweis ist diese mythische Gestalt, die nur im skandinavischen Norden sich findet, von Haus aus ein Leichendämon und demnach ein chthonisches Wesen wie Wôdan. Als solchem hat man ihm andere ähnliche Wesen angegliedert, läßt Angrboda „die Schadenbotin" sein Weib, den Miðgardsorm, den Fenriswolf und die Hel beider Kinder sein. In seinem Bruder Helblindi steckt Loki selbst. Als chthonisches Wesen berührt er sich auch mit Óðin: das nordische Leben läßt das Verhältnis dieser Asen so auffassen, daß beide miteinander Blutsbrüderschaft geschlossen haben. So ist er mit Óðin in den Kreis der Asen gekommen, ist zum Begleiter nicht nur Óðins, sondern auch Thórs geworden. Unter den Asen spielt er den Vermittler zwischen diesen und den dämonischen Mächten, versetzt die Asen in Gefahr und Verlegenheit, weiß sie aber auch meist aus dieser zu befreien. Unter den Asen hat er auch eine Asin zur Frau bekommen, die Sigyn, die von seinem Gesicht das Gift fernhält, das nach seiner Fesselung auf ihn träufelt. Beider Sohn ist Narfi. In seinem Verhältnis zu Thór mag er zum Feuerdämon, mag er zum Bylleipt „Sturmblitz", der in der eddischen Dichtung als sein Bruder erscheint, geworden, in ihm mag Farbauti („der gefährlich Schlagende, der Blitz") sein Vater geworden sein. Die nordische Dichtung hat sich vielfach mit Loki beschäftigt: in dem Kreise der Asen ist er der Intrigant, unter den Asinnen der Verführer, denn er ist schön und anmutig von Aussehen. Wiederholt begegnet er auch als Weib: in der Lokasenna wirft ihm Óðinn vor, daß er im Innern der Erde als Magd Kühe gemolken und Kinder geboren habe; als Magd begleitet er Thór auf seiner Brautfahrt zum Riesen

Thrym; als Riesenweib Thøkk sitzt er in der Berghöhle und will allein den toten Baldr nicht beweinen; als Stute lockt er den Hengst des Baumeisters von Ásgarð von seiner Arbeit ab und wird durch ihn die Mutter des Rosses Sleipnir.

Manch mythisches Märchen weiß die Edda von diesem dämonischen Asen zu erzählen. Einst hat er in seinem Übermute Thórs Gemahlin Sif die goldenen Haare abgeschnitten. Ihr Gatte Thór verlangt neue. Da macht sich Loki auf zu den Ivaldissöhnen, Zwergen, die sich durch ihre Kunstfertigkeit auszeichnen, und von ihnen bekommt er nicht nur neues Haar für die Sif, sondern auch Óðins Speer Gungnir und Freys Schiff Skíðblaðnir geschmiedet. In seinem Übermute wettet darauf Loki mit zwei anderen Zwergen, daß sie nicht gleich treffliche Dinge arbeiten könnten. Die Brüder gehen auf die Wette ein: es gilt das Haupt dessen, der besiegt wird. Als Fliege — denn Loki besitzt auch die Proteusnatur — sucht er die Zwerge an der Vollendung ihrer Arbeit zu hindern, aber es gelingt ihnen doch, den goldenen Ring Draupnir, Freys Eber und Thórs Hammer Mjǫllnir fertig zu stellen, und als die Asen die Wette entscheiden sollen, da bestimmen sie den Hammer Mjǫllnir als das beste Kleinod, und Loki hat die Wette und mit ihr sein Haupt verspielt. Aber er weiß sich aus der Schlinge zu ziehen: erst entflieht er mit seinen Schuhen, die ihn durch Luft und Meer tragen, dann weist er den Zwerg darauf hin, daß er wohl das Haupt, aber nichts vom Halse verwettet habe, und so konnte ihm der Zwerg nur die Lippen zusammennähen. — Ein andermal erscheint Loki als der dumme Hans, der die Königstochter zum Lachen bringt. Die Asen haben den Riesen Thjazi getötet. Seine Tochter Skaði verlangt dafür Sühne. Sie darf sich einen der Asen zum Gemahl wählen und soll außerdem zum Lachen

gebracht werden. Letzteres gelingt Loki. Er verkettet sich in ganz komischer Weise mit einer Ziege, daß beide vor Schmerz laut aufschreien, und läßt sich dann der Skadi in den Schoß fallen, daß diese laut auflachen muß. — Auch zum Tode Thjazis war Loki indirekt die Veranlassung gewesen. Als ihn der Riese in Adlergestalt mit in die Luft gezogen hatte, da war er nur unter der Bedingung freigelassen worden, daß er dem Thjazi die Idun mit ihren verjüngenden Äpfeln brächte. Unter dem Vorwand, ihr noch kostbarere Äpfel zu zeigen, als sie besäße, lockte er die Göttin in abgelegene Gegend, wohin sie ihre Äpfel mitnahm, und von hier holt sie sich Thjazi nach Thrymheim. Als bald darauf die Asen die Entführung bemerkten, mußte Loki, der sie bewirkt, die Göttin wieder herbeischaffen. Im Falkengewande der Freyja fliegt er in die Wohnstätte des Riesen, verwandelt Idun in eine Nuß und bringt sie so nach Ásgard zurück. Thjazi merkte bald den Raub, flog in Adlergestalt nach, wurde aber innerhalb der Behausung der Asen von diesen getötet.

Eine weitere Rolle spielt Loki in den Thormärchen. Bund und Gegnerschaft der beiden Asen treten hier nebeneinander auf. Er hilft Thór seinen Hammer aus der Gewalt des Riesen wiedergewinnen, hat aber wahrscheinlich selbst dessen Raub veranlaßt; er begleitet Thór zu Útgardaloki, steckt aber in diesem Gegner selbst; er führt den mächtigen Asen zu Geirröd, steht ihm aber im Kampfe mit diesem Riesen bei. Thór ist auch der einzige Ase, der Gewalt über Loki hat. Als er in der Lokasenna alle Asen verhöhnt und keiner ihm hat Ruhe gebieten können, da ruft man endlich Thór, der dem Losen den Mund zügelt. Thór zwingt ihn, die an den Asen verübten Missetaten wieder gutzumachen; er fängt ihn, als er sich nach Baldrs Tode im Fránangrsfors in Lachsgestalt aufhält. Deshalb sucht auch Loki, wo

er kann, Thór ein Schnippchen zu schlagen. Zuweilen blicken in diesen Thór-Lokimärchen die verschiedenen Schichten der Lokimythen durch. So im Märchen von Thórs Reise zu Útgarðaloki. Im Útgarðaloki (Ugarthilocus bei Saxo grammaticus) steckt noch der alte dämonische Riese Loki; gleichwohl begleitet nach der eddischen Erzählung der asische Loki den Gott nach Riesenheim und ißt hier mit Útgarðalokis Diener Logi, dem Feuer, um die Wette. Dabei vermag er, wie auch sonst die Leichendämonen, nur das Fleisch aufzuessen, das ihm vorgesetzt wird, während Logi auch die Knochen mit verzehrt.

Zu den Lokiabenteuern gehört auch der Raub des Brisingamen, des kostbaren Halsschmuckes der Freyja. Loki hat dies Halsband gestohlen, birgt es hinter einer Meerklippe und bewacht es in Robbengestalt. Da macht sich Heimdallr auf, verwandelt sich ebenfalls in eine Robbe und ringt nach hartem Kampfe Loki das Kleinod wieder ab.

Eine besondere Rolle spielt Loki auch beim Göttergeschick und bei dem Tode Baldrs, den die norwegisch-isländische Dichtung damit in Zusammenhang gebracht hat. Als der Untergang der Götter nahte, so erzählt die Vǫluspá, da wird auch Loki wieder frei, und mit den andern menschen-, götter- und weltvernichtenden Mächten zieht er heran, um an dem Kampfe gegen die Götter teilzunehmen. In jene Fesseln, aus denen er sich befreit, ist er aber geschlagen worden, weil er Baldrs Tod veranlaßt hat. Hier haben wir die isländische Variante von Baldrs Ende, in der an Stelle vom Gegner des lichten Asen, von Hǫðr, Loki getreten ist. Danach hat Loki in Gestalt eines alten Weibes von Frigg erfahren, daß nach Vereidigung aller Wesen allein der Mistelzweig nicht geschworen habe, Baldr zu schonen. Ihn holt Loki herbei, drückt ihn dann dem blinden Hǫðr beim Spiel der Asen mit Baldr in die Hand, lenkt das Geschoß und bewirkt so den Tod des Gottes. Als er darauf von

den Asen verfolgt wird, birgt er sich in Lachsgestalt in einem Wasserfall. Hier fängt ihn Thór, und nun wird er in einer Felsenhöhle angebunden. Es ist dann poetisch weiter ausgeführt, wie auf Skadis Veranlassung eine Schlange ihr Gift auf sein Antlitz speit, wie aber sein Weib Sigyn in einer Schale das Gift auffängt und so den Schmerz abwendet. Nur wenn sie die Schale ausgießt, kommt ein Tropfen auf Lokis Gesicht, und dann zuckt der Gefesselte, daß die Erde bebt: das nennen die Menschen Erdbeben.

In jenen nordischen Lokimärchen steckt eine Anzahl diabolischer Züge. Dies Diabolische in Lokis Gestalt hat sich auch im nordischen Volksglauben bis zur Gegenwart fortgeerbt. Was im Volksglauben aller Völker vielfach vom Teufel gesagt wird, das lassen die Nordgermanen von Loki ausgehen. Das Unkraut ist nach dänischem Aberglauben Lokis Saat; wenn im Frühjahr Dunst über den Feldern lagert, dann treibt Loki seine Geißen aus; wenn sich die Vögel mausern, dann gehen sie unter Lokis Egge. Schon ehe die mittelalterlichen Teufelssagen nach dem Norden kamen, war Loki zu einer Teufelsgestalt geworden. Deshalb knüpften sich diese Teufelsmythen mit besonderer Vorliebe an seinen Namen, wie sie auch mehrfach auf die Gestalten seiner Verwandtschaft von Einfluß gewesen sein mögen.

Donar-Thór.

Die zweite gemeingermanische Gottheit ist der Donnergott (ahd. Donar, altſ. Thuner, altn. Þórr). Die älteren lateinischen Schriftsteller und germanische Söldner in römischen Diensten nennen ihn Herkules, spätere Quellen Jupiter. Daher wurde der römische dies Jovis im Germanischen zu Donarestac, Donnerstag. Etymologisch gehört das Wort Donar zu lat. tonare „tönen“. In frühester Zeit haben die Germanen einen persönlichen Gott des Donners

nicht gekannt; die Naturerscheinung an und für sich hat ihnen Furcht und Schrecken eingeflößt. Aber schon in vorhistorischer Zeit ist die Vorstellung von einem persönlichen Wesen, das im Donner sich zu erkennen gab, entstanden, einem Wesen, das bei allen Stämmen göttliche Verehrung genoß. Aus deutschen und altenglischen Quellen erfahren wir nur wenig über das Wesen dieser Gottheit; die Zeugnisse beziehen sich alle auf den Glauben an ihn und seinen Kult, Mythen von dem Gotte besitzt nur die norwegisch-isländische Dichtung. Hier ist Thór die Gestalt eines germanischen Recken, der in Kämpfen mit Riesen seine Freude findet, der aber selbst mehr als Riese wie als Mensch erscheint und an den sich die verschiedensten märchenhaften Züge ankristallisiert haben. Er ist dadurch zum Märchenhelden geworden, wie Óðinn zum Romanhelden. Ein altes Eddalied, die Hárbarðsljǫð, hat diesen Gegensatz der beiden Gottheiten trefflich gezeichnet. Thór kommt auf dem Heimweg von seinen Ostfahrten an einen Sund, barbeinig, in schlichtem Anzug, etwas Bauernkost in der Tasche. An dem anderen Ufer des Wassers befindet sich als Ferge der Graubart Óðinn. Von diesem verlangt Thór, daß er ihn übersetze. Allein der Fährmann hat keine Lust, und nun entwickelt sich zwischen den beiden Asen ein Zankgespräch, in dem einer dem andern etwas am Zeuge zu flicken sucht und sich seiner Heldentaten rühmt. Während aber sich Óðinn mit galanten Abenteuern brüstet, die er bestanden hat, rühmt sich Thór seiner Kämpfe gegen die Riesen und Riesenweiber, wodurch er die Welt gesäubert hat. Dieser Gegensatz zwischen Óðin und Thór, der in diesem Gedichte zutage tritt, wurzelt in der verschiedenen Verehrung der beiden Götter. Nicht selten begegnet uns in den nordischen Sagas, daß von zwei Gegnern der eine Óðin, der andere Thór um Sieg angerufen und

ihm geopfert hat, daß beide Götter, der eine für den einen, der andre für dessen Gegner Partei ergreifen. Als z. B. der Schwedenkönig Eiríkr gegen seinen Neffen Styrbjǫrn kämpfte, rief dieser Thór um seinen Beistand an, während Eiríkr Óðin opferte und ihm sich selbst weihte. Beiden erscheint ihr Gott im Traume. Thór äußert, daß ihm der Kampf nicht lieb sei; Óðinn dagegen befiehlt seinem Schützling, einen Rohrstengel über die Gegner zu werfen und sie dem Gotte zu weihen. Das geschieht, Eiríkr siegt, und Styrbjǫrn kommt mit seinem ganzen Gefolge um. Auf solchem Gegensatz in der Verehrung der beiden Götter beruht es auch, wenn der Dichter der Hárbarðsljǫð den Hárbarð seinem Gegner zurufen läßt: „Óðinn hat die Jarle, die im Kampf fallen, aber Thór die Knechte“, denn im Norden genoß jener unter den Kriegern, unter den friedlichen Bauern dieser mehr Verehrung.

Donar erscheint in allen Quellen, wo er begegnet, als eine kraftvolle, mächtige Gestalt. Auf Inschriften wird er daher Hercules magusanus „der Starke“ oder invictus „der Unbesiegte“ genannt, und Tacitus sagt, daß die Germanen ihn als den vorzüglichsten aller Helden besungen hätten, wenn sie in den Kampf gingen. Sein Gesicht schmückt ein großer roter Bart. Hercules barbatus nennen ihn deshalb germanische Söldner. Norwegern, Schweden, Isländern, die ihn um Beistand angerufen haben, erscheint er oft im Traume als große, rotbärtige Gestalt. Als die schon christlichen Grönländer auf ihrer Suche nach Vinland durch den Genuß von Fischfleisch erkrankten, da rief ihnen ihr noch heidnischer Genosse Thorhallr zu: „Ist es nicht so, daß der Rotbärtige mächtiger ist als euer Christ?“ Die Farbe des Blitzes hat im Volksglauben diesen roten Bart entstehen lassen. Auch in dem Jupiter ardens, dem flammenden Donar, den die Sueben nach den Predigten des hl. Gallus

verlassen, spiegelt sich dieses mythische Bild wider. Wie beim Donnergott nicht anders zu erwarten ist, zeichnet er sich durch seine kräftige Stimme aus. Daher heißt er Hlórriði „der brüllende Wetterer“. Einst kam König Óláfr von Norwegen auf seinen Bekehrungsfahrten zu einem Thórverehrer. Da findet dieser seinen Gott mißmutig und erfährt von ihm die Ursache des Mißmuts. Infolgedessen ruft er ihm zu: „Laß gegen sie (Óláf und seine Leute) deine Bartstimme dröhnen, und wir werden ihnen tüchtig Widerstand leisten.“ Diese Bartstimme des Gottes ahmten die Germanen nach, wenn sie in den Kampf zogen; es ist der barditus (Bartgesang), von dem Tacitus berichtet. Gemeingermanisch ist ferner die Vorstellung, daß Donar in der Hand eine Waffe, eine Keule oder einen Hammer, führe, die er werfe und die zu ihm von selbst zurückkehre. Diese Waffe gab Veranlassung, daß die römischen Schriftsteller in ihm den mythischen Herkules fanden. Bei den Dithmarschen heißt es noch heute, wenn es donnert, der Alte schlage mit seiner Axt an die Räder seines Wagens. In Skandinavien kennt man ebenfalls noch heute Thórs schweren Hammer. In den nordischen Mythen heißt dieser Hammer Mjǫllnir d. i. Zermalmer. Diesen Thórshammer zeigen häufig die Skulpturen nordischer Runensteine, und zahlreiche silberne Hämmer, Thórssymbole als heilige und schützende Amulette, sind in den prähistorischen Gräbern gefunden worden. Mit seinem Hammer weihte Donar die Verträge, besonders den Ehebund. Diese Donarweihe bezeugt die Nordendorfer Spange, eines der wichtigsten Zeugnisse altdeutschen Donarglaubens. Im Volksglauben lebt sie lange fort.

„Der schmid warff seinen hammer
Von oben ab ze tal,
Schal hub sich in den lüfften“

singt Muskatblut im 15. Jahrhundert, als er den Bund der Maria mit dem Jesuskinde verherrlichte. Im Liede vom Riesen Thrym will der Thursenfürst seine Ehe mit dem als Freyja verkleideten Thór feiern; alles scheint in Ordnung zu sein, da ruft er seinen Riesen zu:

Bringet herein den Hammer, die Braut zu weihen,
Legt Mjǫllnir in des Mädchens Schoß.

Norwegische Volkssagen wissen zu erzählen, wie Thór bei Hochzeiten herabkommt und die Ehe segnet. Auch andere heilige Handlungen und Rechtsvorgänge werden mit Thórs Hammer geweiht. Auf Runensteinen finden sich häufig die Worte: „Thór weihe diese Runen, weihe diesen Hügel.“ Als man für Baldr den Scheiterhaufen errichtet hatte und der tote Gott darauf verbrannt werden sollte, da weihte Thór ebenfalls den Holzstoß. So spielt er mit seinem Hammer eine Rolle bei allen feierlichen Handlungen. Hiermit mag es zusammenhängen, daß nach Einführung der römischen Woche der Donnerstag als besonders geeigneter Tag für öffentliche Versammlungen und Hochzeiten gehalten wurde.

Eine ganz besondere Verehrung hat Thór bei den alten Norwegern und in den von ihnen besiedelten Ländern des Westmeeres genossen. Zu Hunderten zählen die Personen- und Ortsnamen, die von seinem Namen abgeleitet sind. Hier ist er der am meisten verehrte Ase, der erste aller Götter, hier schnitzt man sein Bild in die Pfeiler, die den Hochsitz des Hauses zieren, hier ruft man ihn an, um Fruchtbarkeit der Felder zu erlangen, hier ist er Gott des Wetters und Windes und dadurch auch der Schiffahrt. Zahlreich sind die Zeugnisse, wo von seinem Tempel, seinem Bild, seiner Verehrung erzählt wird. Ein Thórstempel befand sich auf Naudsey, einer Insel im nördlichen Norwegen, zu Mœrir opferten die Drontheimer ihrem Thór, dessen Bild aus Gold und Silber war, zu Hundthorp in Gudbrandsdal befand

sich an der Dingstätte der Gudbrandstaler ein Heiligtum Thórs. Von der norwegischen Insel Mostr nahm Thórolfr das Holz seines Thórstempels bei seiner Auswanderung mit nach Island und errichtete hier dem Gotte eine neue Heimstätte: den Ort, wo die Hochsitzsäulen mit dem Thórsbild angeschwommen waren, nannte er Thórsnes, den Hauptstrom an der Grenze seines Gebietes Thórsá. Derselbe Thórolfr schenkte seinen Sohn Stein dem Thór und nannte ihn Thorstein. Und ebenso verfährt dieser Thorstein wieder; auch er weiht seinen Sohn dem Gotte, nennt ihn Thorgrímr und bestimmt, daß er Tempelpriester im Heiligtum des Thór werden solle. So wurde dieser Gott bei allem, was man tat, um Rat gefragt, bei jedem Unternehmen um Beistand angerufen. Er galt als Beschirmer friedlicher Arbeit und stand den Menschen bei im Kampfe gegen die dämonischen Mächte, die hauptsächlich Riesen repräsentierten. Daher heißt er der Feind der Riesen und Riesenweiber, der Schirmer Midgards d. i. der Erde. Und als man in Ásgard den Asen eine besondere Wohnstätte gegeben hatte, wurde er natürlich auch der Verteidiger dieser, und die mythologische Dichtung erzählt, wie er die Asenburg gegen die Riesen geschützt habe.

In dieser nordisch-mythologischen Dichtung ist nun auch das Bild des Gottes weiter ausgeschmückt worden. Alte, einst selbständige Gottheiten sind mit ihm verwandtschaftlich verknüpft, aus seinen Eigenschaften sind ihm Kinder entstanden, seinen Werkzeugen sind Namen gegeben worden. In den Kreisen, da Ódinn zum obersten aller Götter geworden war, ist Thór sein kraftvoller Sohn. Älter ist sicher die Verbindung Thórs mit der Erdgöttin, als deren Sohn er mehrfach begegnet. Diese Mutter Thórs heißt bald Jǫrd (Erde), bald Hlódyn, die als Hludana auf römisch-germanischen Inschriften am Niederrhein vorkommt, bald Fjǫrgyn. Letztere ist gepaart

mit einem Fjǫrgunn, der sich mit dem ahd. Gebirgsnamen Fergunna, got. fairguni, ags. firgin „Berg" deckt und im litauischen Perkunas als Gewittergott erscheint. Thórs Gattin ist Sif „die Erfreuende, die Gattin". Beider Kind ist Thrúðr „die Kraft", eine mythische Personifikation einer Eigenschaft des Gottes. Sie soll einst von einem Riesen entführt worden sein. Nach dem jungen Gedicht Alvísmál hat sich der Zwerg Alvís während der Abwesenheit des Vaters mit ihr verlobt, wird aber nach Thórs Rückkehr von diesem durch Fragen auf der Erde zurückgehalten, bis ihn die aufgehende Sonne in Stein verwandelt. Auch Thórs beide Söhne Magni und Móði („Kraft" und „heftiger Sinn") sind nichts anderes als personifizierte Eigenschaften des Vaters. Von Magni, den der Gott mit dem Riesenweibe Járnsaxa erzeugt haben soll, wird die Stärke gerühmt: als im Kampf mit dem Riesen Hrungnir dessen Fuß auf den Gott gefallen war, konnte ihn niemand beseitigen als dieser dreitägige Sohn Thórs (S. 69). Beide Kinder werden einst in der verjüngten Welt des Hammers Mjǫllnir walten. — Aus des Gottes Handlungen hat ferner die Dichtung seine Pflegekinder Vingnir „Schwinger" und Hlóra „zuckende Flamme" geschaffen. In der Begleitung des Gottes finden wir neben dem schon erwähnten Loki den Knaben Thjalfi, der sich durch seine Schnelligkeit auszeichnet, und seine Schwester Rǫskva „die Rasche". Von diesem Thjalfi (Thjelvar) erzählte man auf der Insel Gotland, daß er zuerst das Feuer auf die Erde gebracht habe.

Die nordische Dichtung hat Thór auch eine Heimstätte gegeben: Thrúðheim oder Thrúðvang „das Heim, das Feld der Kraft". Hier findet sich seine Wohnung Bilskirnir, der größte aller Götterpaläste. Von hier aus unternimmt der Gott seine Ostfahrten zu den Riesen. Nicht immer wandert er, oft fährt er in seinem Wagen. Daher heißt er „der Gott des Wagens", „der Wagenmann". Zwei Böcke,

Tanngnjóstr („Zahnknisterer“) und Tanngrísnir („Zahnknirscher“), ziehen diesen Wagen. Den Hammer Mjǫllnir umspannt die Hand mit dem Eisenhandschuh, die Lenden des Gottes schmückt die megingjǫrð, der Kraftgürtel, durch den seine Stärke wächst.

Ein Gott von solcher Stärke, wie es Thór ist, muß natürlich auch viel essen und trinken. Diese Eß- und Trinklust ist typisch geworden wie das Feuer seines Blickes, dem niemand widerstehen kann. Als er in Freyjas Gewand sich in Riesenheim befand, da aß er zwei Ochsen, acht Lachse, die ganze Speise, die für die Frauen bestimmt war, und trank drei Tonnen Met. Und als der lüsterne Riese der erhofften Braut den Schleier lüftet und ins Auge schaut, da prallt er vor dem Blicke des Gottes zurück und fällt den Saal entlang.

Von einem solchen Liebling des Volkes mußte natürlich auch mancherlei erzählt werden. So rankte sich denn um Thór die mythologische Legende und mit ihr das Märchen. Von keinem Gotte hat die nordische Dichtung so viel Abenteuer überliefert wie von Thór. Meist sind es Kämpfe, die der Gott mit Riesen zu bestehen hatte.

Die Heimholung des Hammers.

Thór erwacht eines Morgens und vermißt seinen Hammer. Er ruft Loki, und dieser muß Rat schaffen, wie der Hammer wiederzuerlangen ist. Die andern Lokimythen legen die Vermutung nahe, daß Loki den Hammer in die Gewalt der Riesen gebracht hat. In Freyjas Falkengewande macht sich dieser auf, kommt zum Thursenfürsten Thrym („Lärmer“), der den Hammer acht Klafter tief in der Erde verborgen hält, und erfährt von ihm, daß er nur unter der Bedingung den Hammer herausgebe, wenn er Freyja zum Weibe erhalte. Entrüstet weist Freyja die Aufforderung,

mit nach Jǫtunheim zu gehen, zurück. Da rät Heimdallr, man solle Thór Frauengewänder anlegen und ihn nach Jǫtunheim führen. Anfangs weist dieser den Rat zurück, als er aber selbst keinen anderen Ausweg findet, da läßt er sich mit Freyjas Frauengewand und dem herrlichen Brisingenkleinod schmücken und begibt sich so als Freyja mit Loki, der ihn als Magd begleitet, nach Riesenheim. Freude herrscht beim alten Thrym, als er die vermeintliche Braut mit ihrem Mädchen ankommen sieht. Bald wird das Mahl bereitet. Thór-Freyja ißt alles auf, was für die Frauen bestimmt ist. Der Riese staunt über diese Eßlust, aber die listige Magd Loki weiß sie zu erklären: „Nichts aß Freyja acht Nächte hindurch, so trieb es sie nach Riesenheim.“ Da gelüstet es Thrym, die Braut zu küssen. Wie er ihr aber den Schleier hebt und ins Auge schaut, da trifft ihn des Gottes Blick und er fällt in den Saal zurück. Wieder weiß Loki das Funkeln der Augen zu erklären: „Nicht schlief Freyja acht Nächte lang, so trieb sie die Sehnsucht nach Riesenheim.“ Jetzt läßt Thrymr den Hammer holen, damit durch ihn die Ehe geweiht werde. Doch kaum hat Thór den Mjǫllnir im Schoße, da erfaßt er ihn und erschlägt nun Thrym und das ganze Riesengeschlecht.

Thór holt den Metkessel vom Riesen Hymir.

Die Asen sind einst beim Meergotte Ägir zum Gelage. Da fehlt es an einem Metkessel, der groß genug ist, daß darin für alle Teilnehmer das Bier gebraut werde. Týr weist darauf hin, daß sein Vater Hymir, der am Himmelsrande wohnt, einen Kessel besitze, der eine Meile tief sei. Gemeinsam machen sich Thór und Týr auf zur Halle des Riesen. Dieser ist nicht zugegen; sein Mädchen, die Mutter Týrs, hilft den Göttern und birgt sie unter einem Kessel. Am Abend kommt der Riese von der Jagd

heim. Sein gefrorener Bart gleicht einem Walde, Eiszapfen umgeben seinen Saal. Das Mädchen begrüßt ihn und erzählt, daß Thór und ihr Sohn zum Besuch gekommen seien. Da schaut sich der Riese in seinen Gemächern um; vor seinem Blicke bersten Pfeiler und Balken, zerbrechen sieben Kessel, und nur der eine, unter dem sich die Götter befinden, bleibt unverletzt. Da treten die Götter hervor; Hymir erkennt den alten Gegner der Riesen, aber das Gastrecht verbietet ihm, sich an ihm zu vergreifen. Das Mahl wird bereitet; von den geschlachteten drei Ochsen ißt Thór allein zwei. Am nächsten Morgen soll durch einen Fischfang für neue Nahrung gesorgt werden. Thór will mit hinaus aufs Meer. Als Köder holt er sich das Haupt eines schwarzen Stieres aus Hymirs Herde. Weit draußen im Meere wird die Angelschnur ausgeworfen. Während der Riese Wale fängt, beißt an der Angel Thórs die Midgardsschlange an. Als sie der Gott in die Höhe ziehen will, zerschneidet Hymir die Schnur, und so fällt das Ungetüm ins Meer zurück. Bald kehrt man heim. Thór trägt allein das Boot und die beiden Wale, die der Riese gefangen, auf seinen Schultern ans Land. Der Riese ist in der Kraftprobe von Thór besiegt worden, aber gleichwohl gibt er den Kessel noch nicht heraus. Der Ase soll erst noch einen kristallenen Becher zerschlagen. Alle Versuche, dies auszuführen, mißglücken, bis das Mädchen den Rat gibt, den Becher dem Riesen an den Kopf zu werfen. Jetzt zerspringt er, und nun muß der Kessel hergegeben werden. Noch gilt es, diesen aufzuheben. Týr versucht es vergeblich. Aber Thór ist es ein leichtes; er stülpt den Kessel über den Kopf, und sofort geht es zu Ägir zurück. Doch der Riese versammelt alsbald sein Geschlecht und setzt dem Asen nach. Als dieser es gewahr wird, setzt er den Kessel nieder und tötet das ganze Riesengeschlecht.

In diesem Liede von der Kesselholung sind verschiedene märchenhafte Erzählungen zu einem Ganzen verwebt. Unter diesen war besonders Thórs Fang der Midgardsschlange bei den Skalden ein sehr beliebter Stoff, der unabhängig von der Kesselholung wiederholt behandelt worden ist.

Thór und Hrungnir.

Wieder ist Thór auf Ostfahrten. Da hat sich auch Óðinn mit goldnem Helm auf dem Haupte auf seinem Rosse Sleipnir nach Jotunheim aufgemacht und ist zum Riesen Hrungnir („Lärmer") gekommen. Diesem gegenüber wettet er, daß es in Riesenheim kein schnelleres Roß gebe als seinen Sleipnir. Sofort besteigt Hrungnir seinen Gullfaxi und sucht auf diesem Óðin zu fangen. Allein es gelingt dem Riesen nicht. In seinem Verfolgungseifer befindet sich Hrungnir plötzlich in Ásgarð, und hier wird er freundlichst von den Asen zum Gelage eingeladen. Bei diesem gibt man ihm die Hörner, aus denen sonst Thór zu trinken pflegt, und bald ist der Riese betrunken. Niemand außer Freyja wagt ihm ferner das Horn zu bieten. In seiner Trunkenheit prahlt er, den Asensitz nach Riesenheim schaffen und alle Götter außer Freyja und Sif töten zu wollen. Als der Übermut dieses Prahlhansen gar zu schlimm wird, da rufen die Asen Thór. Dieser erscheint, aber das Gastrecht verbietet ihm, dreinzuschlagen und den Riesen zu töten, da ihn ja Óðinn selbst zum Mahle geladen hat. Außerdem weist Hrungnir den Thór darauf hin, daß er ja waffenlos sei und daß es für Ásathór keine Ehre wäre, mit einem Waffenlosen zu kämpfen. Aber zu Grjótúnagarð, an der Grenze zwischen Asen- und Riesenheim, wolle er sich zu bestimmter Frist einstellen und hier mit Thór den Zweikampf wagen. Der Ase geht auf diesen Vorschlag ein. Als der Tag des Holm-

gangs gekommen ist, da errichten die Riesen zu Grjótúnagard eine mächtige Lehmgestalt und setzen ihr ein Stutenherz ein. Sie gaben ihr den Namen Mǫkkurkálfi (Nebelwade). Hinter diesem Lehmriesen verbarg sich Hrungnir. Er hatte Herz und Schädel aus Stein und schirmte seinen Körper mit einem gewaltigen Schild. So erwartete er Thór. In der Begleitung des Gottes befand sich Thjalfi. Er war seinem Herrn vorausgeeilt, erblickte den Riesen und rief ihm zu: „Tue deinen Schild unter die Füße, denn Thór kommt von unten aus der Erde.“ Die List gelingt, denn nun war der Körper des Riesen ungedeckt. Als dieser Thór zu Gesichte bekommt, schleudert er seine Waffe, einen Wetzstein, gegen ihn, der Ase jedoch wirft seinen Hammer. Beide Waffen treffen sich in der Luft; der Hammer zerschlägt den Wetzstein und tötet dann den Riesen, während ein Stück von dem Stein in Thórs Haupt dringt. Währenddessen hat Thjalfi in leichtem Kampfe den Lehmriesen gefällt. Aber auch Thór ist zu Falle gekommen, und der Fuß des Riesen liegt auf seinem Halse. Keinem der Asen, die unterdessen hinzugekommen sind, gelingt es, den Fuß zu beseitigen, bis ihn Thórs dreitägiger Sohn Magni mit Leichtigkeit beiseiteschiebt.

Mit dieser Thórslegende ist eine zweite verknüpft. Am Frühjahrshimmel befindet sich ein leuchtendes Gestirn, das nannten die alten Nordgermanen „Aurvandils Zehe“. Über den Ursprung dieses Sternbildes erzählte man sich folgendes: Einst kam Thór aus Jǫtunheim und brachte von hier den Aurvandil mit, den er in einem Korbe auf dem Rücken trug. Eine Zehe des Riesen guckte aus dem Korbe hervor, und als Thór die eisigen Elivágar durchwatete, da erfror die Zehe. Thór brach sie ab und warf sie an den Himmel. Dieser Aurvandil, der durch ätiologische Mythenbildung aus dem Namen des Morgensternes (ags. earendel) entstanden ist, war der Gemahl der Völve Gróa. Zu dieser begibt sich

Thór nach seinem Abenteuer mit Hrungnir und veranlaßt sie, durch Zauber das Stück Stein aus seinem Kopfe zu befreien. Die Heilung scheint zu gelingen; zum Lohn erzählt Thór als Neuigkeit, wie er ihren Mann aus Riesenheim geholt habe. Aus Freude über diese Nachricht vergißt Gróa den Zauberspruch, und so blieb der Wetzstein in Thórs Haupt.

Thór und Geirröðr.

Besonders beliebt muß einst im Norden die Legende von Thórs Abenteuer mit dem Riesen Geirröð gewesen sein. Noch in christlicher Zeit fordert ein norwegischer König einen seiner Skalden auf, den Streit eines Gerbers mit einem Eisenschmied nach dem Vorbilde von Thórs Kampf mit Geirröð zu besingen. Nach eddischer Überlieferung hat Loki Veranlassung zu diesem Kampfe gegeben. Dieser war einst in Freyjas Falkengewande nach Riesenheim geflogen und war hier in die Gewalt Geirröðs gekommen. Nur unter der Bedingung gab ihn der Riese wieder frei, er solle dafür sorgen, daß Thór ohne seinen Hammer, seinen Kraftgürtel und seine Eisenhandschuhe nach Riesenheim komme. Loki löst sein Wort ein. Thór macht sich ohne Waffe allein auf den Weg und kehrt unterwegs bei der Riesin Gríð, der Mutter des Asen Víðar, ein. Wie er hier von seiner Absicht, den Riesen Geirröð aufzusuchen, erzählt, fürchtet diese für den Gott und gibt ihm ihren Kraftgürtel, ihre Eisenhandschuhe und ihren Zauberstab. Wie er weiterzieht, hemmt ein Strom seinen Weg. Auf dem Zauberstab der Gríð reitend kommt Thór bis zur Mitte. Da merkt er, wie Geirröðs Tochter stromaufwärts das Wasser schwellen macht, und sofort schleudert er einen Stein nach der Riesin. An einem Vogelbeerstrauch, der im Sprichwort Thórs Rettung heißt, zieht er sich schließlich ans Land. In Geirröðs Behausung steht nur ein einziger Stuhl. Als sich der Ase auf ihn gesetzt

hat, bemerkt er, wie sich dieser nach der Decke bewegt. Sofort stemmt er mit Hilfe des Zauberstabes dagegen und zerbricht dadurch den beiden Töchtern Geirröðs, die sich unter dem Stuhle befanden, das Genick. Als er dann zu Geirröð kommt, nimmt dieser mit der Zange ein glühend Stück Eisen aus dem Feuer und wirft es nach Thór. Allein es wird von dem Gotte mit den Eisenhandschuhen aufgefangen und nun gegen den Riesen geworfen, den es zu Boden schmettert nebst der Säule, hinter der er sich verbarg.

Thórs Fahrt zu Útgarðaloki.

Ein selbständiges Märchen hat einst erzählt, wie Thjalfi zu Thór gekommen ist und wie es sich zugetragen hat, daß einer von des Gottes Böcken lahm wurde. Dieses ist mit andern Thórsmythen verknüpft worden, so auch mit der von Thórs Fahrt zu Útgarðaloki, dem Herrn der fernen Riesenwelt. Gemeinsam mit Loki macht sich Thór zu neuer Ostfahrt auf. Am Abend kehren sie bei einem Bauer ein. Hier schlachtet der Gott zum Nachtmahl seine Böcke, ladet den Bauer und seine Kinder Thjalfi und Rǫskva zum Mahle ein, befiehlt ihnen aber, die Knochen der Tiere ja zu schonen und auf das ausgebreitete Bocksfell zu legen. Allein Thjalfi spaltet einen Beinknochen und genießt sein Mark. Am nächsten Morgen erweckt Thór mit seinem Hammer die Böcke zu neuem Leben — ein weitverbreiteter Märchenzug —. Da merkt er, daß der eine Bock lahm ist, und aus Zorn über die übelbelohnte Gastfreundschaft will er den Bauer und seine Familie vernichten. Durch Bitten läßt er sich schließlich erweichen, daß er nur die beiden Kinder mit sich nimmt. Rǫskva verschwindet jetzt in dem weiteren Berichte, Thjalfi dagegen begleitet den Gott und Loki nach Riesenheim. Die Böcke werden unterwegs zurückgelassen. Am Abend kehren die drei in einem Waldhaus ein. Da fängt um Mitternacht

plötzlich die Erde an zu beben, und man vernimmt mächtiges Brausen und Schnauben. Thór geht mit seinem Hammer hinaus und sieht da einen Mann liegen, der sich Skrýmir („Prahlhans") nennt. Dieser bietet sich Thór und seinen Genossen als Reisegefährte an. Nach dem gemeinsamen Mahle trägt Skrýmir in seinem Bündel für alle den Speisevorrat. Am Abend legt sich der Fremde unter eine Eiche und schläft alsbald ein. Wie Thór und seine Genossen nun essen wollen, können sie den Speisesack nicht lösen. Der Ase weiß jetzt, daß ein Riese sie begleitet hat. Dreimal schlägt er mit seinem Hammer den Schlafenden auf den Kopf, aber dieser ist beim Erwachen immer ziemlich gleichgültig. Das eine Mal sagt er, es müsse ihm ein Laubblatt auf den Kopf gefallen sein, das andere Mal eine Eichel, beim dritten Schlage die Feder eines Vogels. Am nächsten Morgen kommt man nach Útgarð. Skrýmir weist Thór noch den Weg und warnt ihn vor dem Herrn der Burg und seinem Gefolge. Bald sind sie in der Burg. Hier sitzt Útgarðaloki auf seinem Throne, blickt höhnisch auf die Asen von oben herab und fragt sie nach ihrer Kunst und Begabung. Loki, der zuerst Antwort gibt, rühmt sich seiner Schnelligkeit im Essen. Logi („Lohe"), einer von Útgarðalokis Mannen, soll mit ihm um die Wette essen. Ein großer Trog mit Fleisch wird hereingebracht. Bald hat Loki alles Fleisch aufgegessen. Logi aber hat nicht nur das Fleisch, sondern auch die Knochen mit verzehrt. Jetzt kommt Thjalfi an die Reihe. Er rühmt sich seiner Schnelligkeit im Laufen. Útgarðaloki läßt seinen Knaben Hugi („Gedanke") hereinrufen, und sofort beginnt der Wettlauf. Dreimal eilen Thjalfi und Hugi dem Ziele zu, aber stets ist dieser ungleich früher da als Thjalfi. Die beiden Genossen sind besiegt; jetzt soll Thór selbst seine Kunst zeigen. Dieser sagt, daß er sich am

liebsten im Wettrinken messe. Da läßt der Herr von Útgard das Strafhorn seiner Leute bringen. Dreimal setzte Thór an, aber es gelang ihm nicht, das Horn, das ihm doch klein schien, auszutrinken. In zwei weiteren Proben soll Thór seine Kraft beweisen. Er soll eine graue Katze, die auf dem Estrich sitzt, in die Höhe heben; es gelingt ihm nur, daß die Katze einen Fuß vom Boden hebt. Dann soll er mit der alten Amme Útgardalokis ringen, mit Elli („Alter"); aber auch ihrer kann er nicht Herr werden, ja Thór fällt sogar auf das eine Knie. Da gebietet Útgardaloki, den Kampf abzubrechen.

Die Asen bleiben in Útgard über Nacht. Am nächsten Morgen machen sie sich heimwärts. Útgardaloki begleitet sie. Thór ist wegen seine Mißerfolge sehr kleinlaut. Doch tröstet ihn sein Begleiter und erzählt, wie man ihn mit Blendwerk getäuscht habe. Schon Skrýmir war Útgardaloki. Die Hammerschläge in jener Nacht, da Thór diesen hatte erschlagen wollen, wurden durch mächtige Berge vom Haupte des Riesen abgehalten; die Täler, die man in dem Gebirge sieht, sind durch jene Hammerschläge entstanden. Loki hatte mit dem Feuer, Thjalfi mit Útgardalokis Gedanken den Wettkampf aufgenommen. Das Horn, aus dem Thór getrunken, hatte seine Spitze im Meer; die Ebbe zeige, wie mächtig der Ase gezecht habe. Die Katze, die er aufzuheben versucht, war die Midgardsschlange, das alte Weib, mit dem er gerungen, das Alter, das noch niemand überwunden hat. Wie Thór solches erfährt, gerät er in Zorn. Er erhebt den Hammer und will Útgardaloki töten. Aber dieser ist verschwunden wie die Burg, in der er herrscht, und Thór befindet sich mit seinen Gefährten auf freiem Felde.

Zîu-Týr.

Die dritte Gottheit, die allen germanischen Stämmen gemeinsam ist, heißt bei den oberdeutschen Stämmen Zîu, bei den Angelsachsen Tiw, bei den Nordgermanen Týr. Sprachlich ist der Name dieses Gottes verwandt mit dem indischen Dyâus, griech. *Ζεύς*. Hieraus hat man geschlossen, daß Tîwaz, wie die Gottheit urgerm. gelautet haben muß, in vorhistorischer Zeit ein lichter Himmelsgott gewesen sei, dessen Machtgebiet allmählich verengert und zum größten Teil auf Wôdan übertragen worden wäre. Soweit die Quellen zurückreichen, begegnet Zîu-Týr nur als Kriegsgott. Römische Schriftsteller geben ihn immer mit Mars, griechisch-schreibende mit *Ἄρης* wieder, und der römische dies Martis ist ahd. Ziestac, ags. Tîwesdæg, altn. Týrsdagr geworden. Altbayrische Denkmäler nennen diesen dritten Wochentag Ertac, Erchtac, woraus man eine andere Benennung dieses Gottes (Eru) erschlossen hat. Ein Beiwort des Zîu war auch Things; auf dies geht unser Dienstag zurück. Unter diesem Beiwort verehrten ihn friesische Soldaten, die in römischen Diensten am Hadrianswalle ihr Lager hatten. Bei einem Stamme wie dem friesischen, bei dem noch in späten Jahrhunderten die Rechtspflege eine so wichtige Rolle spielte, mußte der Kriegsgott auch der Schirmer der Volksversammlungen sein und in dieser das Recht schützen. Zwei Altäre an jenem Grenzwall der Provinz Britannia legen davon Zeugnis ab: sie waren dem Mars Thingsus und seinen beiden Begleiterinnen, den Alaisiagen Bede und Fimmelene, geweiht. Wer in diesen göttlichen Jungfrauen steckt, wissen wir nicht. Die den Friesen benachbarten Sachsen verehrten den Kriegsgott unter den Namen Saxnôt, Seaxnéat „Sachsengenoß", den sie nach der Unterwerfung durch Karl den Großen abschwören mußten, den angelsächsische Könige

in ihre Ahnenreihen aufgenommen haben. — In Oberdeutschland war es besonders der suebische Stamm, der den Zîu verehrte. Nach diesem Gotte hießen die Alemannen Cyuuari „Zîuverehrer“, und in ihrem Gebiet lag die ihm geweihte Ciesburg. Auch die Elbsueben waren eifrige Zîuverehrer. Bei ihnen war der älteste und edelste Stamm der der Semnonen. Sie waren die Schirmer eines heiligen Waldes, in dem sie Menschenopfer darbrachten und den niemand ohne Fesseln betreten durfte. Wer dort niederfiel, durfte sich nicht aufrichten, auf dem Boden mußte er sich hinauswälzen. Denn hier, glaubten sie, wohne der allesbeherrschende Gott, vor dem sie sich in tiefster Ehrfurcht beugten. Im Kampfe mit den Chatten weihten diesem Gotte neben dem Wôdan die Hermunduren vor Ausbruch der Entscheidungsschlacht die Gegner und erlangten dadurch den Sieg. Dem Zîu vor allem verdankten es die Tenkterer, daß sich die abgefallenen Stammesbrüder am Rheine der germanischen Sache wieder zugewandt hatten.

Bei den Nordgermanen tritt in der späteren Zeit Týr im Kult und Glauben zurück. Nach dem Zeugnis des Prokopius, wonach die Skandinavier im 6. Jahrhundert den Ἄρης als den höchsten Gott durch Menschenopfer verehrten, soll auch hier einst sein Kult bedeutender gewesen sein, aber weder aus Quellen noch aus Ortsnamen läßt sich dieses Zeugnis erhärten, so daß es fraglich ist, ob Týr in jenem Ἄρης steckt. Auch in der mythischen Dichtung tritt Týr gegen Óðin und Thór ganz zurück. Daß er Kriegsgott ist, weiß auch noch die Edda, und von seiner Tapferkeit und Unerschrockenheit wußte man sich ein hübsches Märchen zu erzählen. Der Gott galt als einarmig. Seinen rechten Arm hatte er aber auf folgende Weise verloren. Als die Asen den Fenriswolf fesseln wollten, da ihnen nach Orakelspruch von den Kindern Lokis Unheil drohe, zerriß dieser im

scheinbaren Spiele die Fessel Lœding, dann Drómi, und erst mit Gleipnir konnte er gebunden werden. Diese Fessel war von Zwergen gewunden und bestand aus dem Geräusch der Katze, dem Barte des Weibes, den Wurzeln des Berges, den Sehnen des Bären, dem Hauche des Fisches und dem Speichel des Vogels. Auf einsamer Insel sollte der Wolf auch an ihr seine Kraft erproben, obgleich sie nur wie ein Seidenband aussah. Aber dieser merkte die List der Asen und wollte nur unter der Bedingung auf das Spiel eingehen, daß einer seine Rechte zum Pfand in seinen Rachen lege. Und das tat allein Týr. Nun wurde der Fenriswolf gefesselt und tief unter der Erde in der Höhle Gjǫll angebunden. Alle Asen freuten sich ihrer List, nur Týr nicht, denn er verlor durch sie seine Rechte.

Heimdallr.

Ob Zîu-Týr von Haus aus eine Himmels- oder Sonnen- oder Tagesgottheit gewesen ist, wird sich nie entscheiden lassen. Auf alle Fälle ist er seinem Namen nach ein lichter Gott gewesen. Und in dieser Vorstellung hat er noch im Norden fortgelebt. Freilich nicht mehr unter dem alten Namen, sondern unter neuen, die ursprünglich nur Beiwörter des Gottes waren. Hierher gehört in erster Linie Heimdallr d. h. „Weltglanz". Nur norwegisch-isländische Dichter wissen von ihm zu erzählen. Er berührt sich in seinem Namen und seinem Wesen vielfach mit Baldr und Frey, so daß man diese drei Götter mit gutem Rechte zusammengebracht hat und sie nur mythische Ausgestaltungen einer alten Kultgottheit sein läßt. Wie Baldr ist er der lichteste der Götter, wie auch Freyr der Leuchtende genannt wird. Wie letzterer wird er als Vane bezeichnet. Sein Roß heißt Gulltoppr („mit goldglänzendem Stirnhaar"),

wie Freys Eber Gullinbursti („mit goldenen Borsten“). Wie Freyr von Hliðskjálf aus die Welt überschaut, so wohnt Heimdallr auf den Himmelsbergen am Rande der Welt. Wie Freyr als Gatte der Nerthus der Vater der Menschen ist, so begegnen auch die Menschen als Heimdalls Söhne. Daneben trifft man noch verschiedene nur von Heimdall überlieferte Mythen. Er ist der Wächter der Götter, der auf seiner Burg Ausguck hält über die ganze Welt. Solche Wächter pflegten die Nordländer, pflegten die Germanen auf ihren Kriegszügen aufzustellen. Als solcher spielt er besonders im Ragnarökmythus eine Rolle: wenn die Riesen zum letzten großen Kampfe heranrücken, dann bläst er in sein Horn und ruft dadurch die Asen zum Kampfe. Niemand gleicht diesem Wächter: er bedarf weniger Schlaf als ein Vogel und sieht Tag und Nacht gleichgut hundert Meilen weit. Er hört jeden Laut, hört das Gras auf der Erde, die Wolle auf den Schafen wachsen. Nach einem andern Mythus ist Heimdallr der Sohn von neun Riesenmädchen, die ihn am Rande der Erde geboren haben. Erdkraft, eiskaltes Meer und Eberblut haben ihn ernährt und ihm seine Kräfte gegeben. Als einer lichten Gottheit ist sein Gegner der dämonische Loki. Allnächtlich ringt er in Seehundsgestalt diesem am Brausesteine, dem meerumwogten Klippeneiland, das gestohlene Brisingenkleinod der Freyja wieder ab.

Baldr.

Der Etymologie seines Namens nach ist auch Baldr ein lichtes Wesen, denn das Wort gehört zum Stamme bal = „licht, hell“. Über keine Gottheit ist die Forschung so uneinig wie über Baldr. Die einen fassen ihn als urgermanischen Himmels- oder Sonnengott auf, andere finden in seinen Mythen nur mittelalterliche Christuslegenden in

heidnischem Gewande, noch andere sehen in ihm einen heroisierten König, aus dessen Opferung die Mythe von seinem Tode entstanden ist.

Baldr begegnet nur in der nordischen mythologischen Dichtung, in der isländischen vermischt mit Zügen, die aus den frühmittelalterlichen Christus- oder Engelslegenden stammen, bei dem Dänen Saxo grammaticus ganz in der Auffassungsweise des Euhemerismus in rein menschliche Sphäre gezogen. Nirgends, weder in Deutschland noch in England noch in Skandinavien, finden wir Zeugnisse, die einen Baldr**kult** erschließen lassen, und das unsichere „Balderes volon“ des Merseburger Zauberspruches reicht nicht aus, den Glauben an einen Gott Balder für Deutschland zu erweisen. Da nun agſ. bealdor, altn. baldr auch als Appellativum = Herr, Fürst begegnet, liegt es nahe, in dem nord. Baldr das Beiwort eines anderen germanischen Kultgottes anzunehmen, und da sich dieser in der Mythe vielfach mit Heimdall und Frey berührt und von dem altgermanischen Tîwaz die Mythe fast nichts zu erzählen weiß, in diesen drei Göttern Zweiggestalten dieses Gottes zu sehen.

Was wir über Baldr erfahren, konzentriert sich meist um seinen Tod. Er heißt der glänzendste der Asen, hat Breiðablik d. i. Weitglanz zu seiner Wohnstätte, ist im nordischen Olymp Óðins Sohn, ist kriegerisch und milde zugleich und ein Liebling der Götter und Menschen. Nach ihm heißt die Hundskamille in allen nordischen Ländern Baldrsbraue.

Eine besondere Rolle in der nordischen Mythologie spielt Baldrs Tod, denn er bildet den Anfang zum Untergang der Götter. Im Volksglauben ist die Mythe einfach gewesen: Die Götter stehen im Kampf mit den dämonischen Mächten. Ihr Geschick ist an das Leben Baldrs geknüpft. Diesem kann aber nur ein Ende gemacht werden durch einen

Gegenstand (Mistel, Waffe), der sich in den Händen unterirdischer Gewalten befindet. Sein Gegner gewinnt ihn und bringt mit ihm Baldr die Todeswunde bei. Allein Baldr wird, wie es in jener Zeit des alten Heidentums weitverbreiteter Volksglaube war, in seinem Bruder wiedergeboren, und dieser vollführt nun die Rache am Mörder.

Die Mythe von Baldrs Tod ist zeitig romanhaft ausgeschmückt worden. Heftige Liebe zur schönen Nanna, die in isländischen Quellen Tochter des Nef, bei Saxo die des Gevarus ist, hat Baldr erfaßt. Um sie wirbt zugleich auch Hǫðr (Hotherus bei Saxo). Will dieser in Besitz der Nanna kommen, so gilt es einen Kampf mit Baldr. Diesem kann aber nur etwas anhaben, wer von den unterirdischen Gewalten jenen Gegenstand erwirbt, an den sein Leben geknüpft ist. Bei Saxo ist dies nach der einen Fassung eine Speise von ungemeiner Zauberkraft, die dem Gotte seine Kräfte gibt und von Jungfrauen gehütet wird, daneben ein Kraftgürtel, nach der anderen ein Schwert, das der Waldgeist Mimingus in nordischer Höhle birgt. In der eddischen Dichtung dagegen ist es der unscheinbare Mistelzweig, den Baldrs Mutter Frigg allein von allen Wesen nicht vereidigt hatte, als sie unheildrohende Träume der Götter bewogen, allen Dingen in der Natur einen Eid abzunehmen, daß sie Baldr kein Leid zufügen wollten. In den Besitz dieses Gegenstandes kommt des Gottes Gegner und beraubt diesen dadurch des Lebens.

In der isländischen Dichtung hat die Erzählung von Baldrs Ende dadurch eine wesentliche Umgestaltung erhalten, daß Loki als der eigentliche Mörder Baldrs erscheint und Hǫðr ganz zurückgedrängt wird. Außerdem ist die alte Mythe mehrfach erweitert und mit christlichen Zügen verquickt worden. Nanna ist nicht mehr die umworbene Jungfrau, sondern Baldrs Gattin. Frigg hat nach den schweren Träumen

allen Wesen den Eid abgenommen, und nun treiben die Asen mit Baldr ihr Spiel: sie werfen und schießen nach dem Gotte, nichts schadet ihm. Das sieht der scheelsüchtige Loki. In Gestalt eines alten Weibes erfährt er von Frigg, daß der Mistelzweig allein von allen Dingen den Baldreid nicht geleistet habe. Sofort ist er geholt. Als Loki mit ihm kommt, sieht er den blinden Hǫðr untätig dastehen und veranlaßt ihn, mit der Pflanze nach Baldr zu werfen. Kaum ist der Wurf getan, da fällt der Gott tot nieder. Alle Asen sind sprachlos. Als sie wieder zu sich gekommen sind und ihren Schmerz durch Tränen gestillt haben, da verspricht Frigg dem ihre Liebe und Huld, welcher versuche, Baldr aus dem Reiche der Hel auszulösen. Hermóðr, Óðins Sohn, unterzieht sich auf dem Rosse Sleipnir der Aufgabe. Nach neun Nächten kommt er zum Totenfluß Gjǫll und zur Pforte der Unterwelt. Mit verwegenem Sprung setzt er über das Tor und gelangt dann zur Halle der Hel. Die Herrin des Totenreiches will den Gott herausgeben, wenn ihn alle Wesen und Dinge beweinen. Bevor Hermóðr wieder von dannen reitet, spricht er noch mit Baldr, der ihm für Óðin den Ring Draupnir mitgibt, und mit Nanna, die der Frigg ihr Kopftuch, der Fulla einen goldenen Ring sendet. Hermóðr kehrt heim. Alles beweint Baldr, nur das Riesenweib Thǫkk nicht, und so muß der Gott in der Unterwelt bleiben. — Ehe Hermóðr seinen Ritt begonnen, hat man nach nordischer Seekönigsweise Baldrs Leichnam auf das Schiff Hringhorni gebracht und ihm hier den Scheiterhaufen errichtet. Damals war es, als Nanna vor Kummer das Herz sprang, so daß sie zugleich mit ihrem Gatten verbrannt wurde. In langem Zuge folgen bei diesem Leichenbrande die Götter: Óðinn mit den Raben und Walküren, Freyr mit seinem goldnen Eber, Heimdallr auf seinem Rosse, Freyja mit ihrem Katzengespann. Thór weihte mit seinem Hammer den Scheiterhaufen.

War Loki nach isländischem Mythus zum Mörder Baldrs geworden, so mußte auch an diesem die Rache vollzogen werden. Als sich der Schmerz der Asen gelegt hat, fahndet man nach dem Übeltäter, der sich als Fisch in einem Wasserfalle aufhält, und als man ihn gefangen, da bindet man ihn an einem Steine fest. Und hier liegt nun Loki bis zum Untergange der Götter. Die ältere nordische Mythe läßt natürlich die Rache an Hǫðr vollzogen werden. Danach gewinnt Óðinn von der Rind einen Knaben, den die eddische Dichtung Váli d. h. kleiner Vane, Saxo Bous nennt, und dieser rächt schon in frühester Jugend den Bruder.

Isländische Quellen kennen auch einen Sohn Baldrs und der Nanna: Forseti d. h. Vorsitzer. Es wird von ihm erzählt, er sei der beste aller Richter und schlichte von seiner Burg Glitnir aus alle Streitsachen. Der Name dieses Gottes mag von den Nordfriesen nach Norwegen oder Island gekommen sein. Unter diesen genoß Fosete eine besondere Verehrung. Auf der Insel Helgoland, die nach ihm Fosetesland hieß, war der Mittelpunkt seines Kultes. Hier hatte er die friesischen Asegen das Recht gelehrt, hier wurden ihm an heiliger Quelle Menschenopfer gebracht. Durch ihren Verkehr mit den Friesen lernten die Nordgermanen diesen Gott des Rechts kennen und paßten seinen Namen ihrer Sprache an. Erst junge Kombination hat ihn zu einem Sohn Baldrs gemacht.

Die Vanen Freyr und Njǫrðr.

In Norddeutschland scheinen auch der Kult der Vanen und die Mythe vom Vanenkriege ihre Wurzeln zu haben. Salin hat in seiner Altgermanischen Tierornamentik gezeigt, welche mächtige Kulturwelle zur Zeit der Völkerwanderung vom Gebiet der unteren Elbe nach Skandinavien gekommen ist, und mit ihr mag mancher bisher hier unbekannte Kult, manche

Göttersage nach dem Norden gekommen sein. Isländische Quellen wissen von einem Kampf der Asen unter Óðin mit einem anderen Göttergeschlecht, das sie Vanir nennen, zu erzählen. Als die Götter endlich des Kampfes müde waren, da schlossen sie Frieden und Vertrag, und die Vanen stellten Njǫrð und Frey, ihre trefflichsten Genossen, als Geiseln, während die Asen dagegen den Hönir gaben und diesem den weisen Mimir beigesellten. Beim Friedenschluß mischten beide Geschlechter nach volkstümlichem Ritus ihren Speichel und gingen dadurch die engste Verbindung ein. Von dieser Zeit an weilen Njǫrðr und Freyr unter den Asen. Hier nehmen sie als Vanagoð auch fernerhin eine besondere Stellung ein. Diese Erzählung vom Vanenkrieg ist der mythische Niederschlag eines Kultkampfes, der zwischen zwei Stämmen stattgefunden und mit der Verschmelzung des Óðin- und Vanenkultes geendet hat. Nun erzählt Paulus Diaconus, daß die Langobarden einst Winiler geheißen und erst nach dem Siege über die Wandalen, den sie unter dem Beistande Wôdans erfochten, den Namen Langobarden angenommen hätten. Diese Langobarden aber, die schon Tacitus unter dem landläufigen Namen kennt, werden in der Germania unmittelbar nach den Nerthusvölkern genannt, müssen also deren Nachbarn gewesen sein. Es liegt nahe, in den Vinilern nicht einen alten Namen der Langobarden zu suchen, sondern ein Nachbarvolk, das sich mit den Langobarden vereint hat. Und diese Viniler sind Nerthusverehrer gewesen. Nach ihnen wurden die von ihnen verehrte Göttin und ihr Gatte Vanen genannt.

Fast alle Naturvölker haben den Glauben an die mütterliche Erde und einen Himmelsgott, der als ihr Gatte oder ihr Sohn erscheint. Der Erdmutter Nerthus, deren Kult Tacitus beschreibt, sind wir schon begegnet und auch ihrem Gatten, der in Uppsala als Fricco, in Norwegen und auf

Island als Freyr gleichen Kult genoß (S. 18). Von Dänemark oder Norddeutschland war der Nerthus-Freykult nach Skandinavien gekommen. Hier, wo die Verehrung männlicher Gottheiten überwog, trat Nerthus fast ganz zurück. Sie verwandelt sich in eine männliche Gottheit und begegnet nun als Njǫrðr, während neben dem Frey eine Schwester Freyja entsteht. Das Verhältnis zwischen Frey und Njǫrð wird nun so aufgefaßt, daß dieser als Vater der beiden Geschwister erscheint, die er im Lande, wo der Vanenkult herrschte, mit seiner Schwester erzeugt habe. Alle drei Gottheiten berühren sich aber, soweit wir aus isländischen Quellen von ihnen erfahren, aufs engste: einerseits Njǫrðr und Freyr, andererseits Freyr und Freyja.

Beide Götter, Vater und Sohn, spenden Reichtum; beide werden nebeneinander beim Eidschwur angerufen; beiden weiht man beim Opfergelage das Horn, um ein fruchtbares Jahr und Frieden zu erlangen. Daneben erscheint Njǫrðr noch als Gott, der über den Sturm herrscht, weshalb ihn Seefahrer um gute Fahrt anflehen. Zu Nóatún („Schiffsstätte“) am Meer ist seine Wohnung; hier weilt er mit seiner zweiten Frau, der Skaði, drei Nächte, während er neun sich mit dieser zu Thrymheim im Gebirge aufhält. Diese Skaði ist die Tochter des Riesen Thjazi. An der Jagd und am Schneeschuhlauf findet sie ihre Freude. Ein Irrtum hat sie zu Njǫrðs Gemahlin gemacht: Als sie einst zu den Asen kam, um Sühne für die Ermordung ihres Vaters zu verlangen, versprachen diese ihr den zum Gatten, den sie selbst wähle. Doch nur die Füße der Götter sollte sie bei ihrer Wahl schauen dürfen. Da nahm sie den, der die kleinsten Füße hatte, in der Meinung, es sei Baldr. Aber sie hatte sich getäuscht, und so erhielt sie Njǫrð.

Freyr ist diejenige Gottheit, die nach Óðin und Thór in den nordischen Quellen im Kult und Mythus am häufigsten

begegnet. Von Schweden aus kam sein Kult nach dem Drontheimer Gebiete, wo ihm zu Ehren heilige Rosse gehalten wurden. Die phallische Bedeutung des Gottes trat hier mehr in Hintergrund oder läßt sich wenigstens nicht mehr aus den Quellen nachweisen. Als den Gott, der über Sonnenschein und Regen herrscht, verehrte man ihn, als das höhere Wesen, das Erntesegen spendet und durch diesen Reichtum. Deshalb ist er auch der lichte Gott. Uppsalir „die himmlischen Säle" sind seine Wohnung; das Land der Lichtelfen, Alfheim, gaben ihm die Götter als Zahngeschenk. Der goldene Eber, unter dem man sich die Sonne vorzustellen pflegte, ist mit ihm in Zusammenhang gebracht worden: auf ihm pflegt er zu reiten, und dann herrscht in seiner Umgebung lauter Helle. Deshalb brachte man zu Wintersanfang ihm den schönsten Eber, den Herdeneber, dar, auf dem man zugleich Gelübde ablegte, die man im folgenden Jahre auszuführen gedachte. Außerdem ist Freyr im Besitz eines trefflichen Schwertes, das von selbst kämpft, und des Schiffes Skidbladnir, jenes Kunstwerks der Zwerge, das sich wie ein Tuch zusammenschlagen und in die Tasche stecken läßt. Zahlreich sind die Orte, die an seinen Kult erinnern, nicht nur in Norwegen, sondern auch auf Island, wo auch verschiedene Freystempel und Freyspriester begegnen. Auf dem Grabe eines solchen Freysgoden, so berichtet eine Saga, soll im Winter nie Schnee liegen geblieben sein. Daran erkannten die Menschen, wie lieb der Gott seinen Verehrer gehabt hat.

Ein eddischer Dichter singt auch von der Liebe Freys zur schönen Gerd, ähnlich wie ein anderer nordischer Skalde von der Baldrs zur Nanna gesungen hat. Danach sitzt Freyr einst auf seinem Hochsitz und schaut im Reiche der Riesen eine wunderschöne Jungfrau. Heiße Liebe zu dem Mädchen erfaßt ihn und Schwermut legt sich auf seine Brust.

Nach manchem vergeblichen Versuche gelingt es seinem steten Begleiter Skirnir, die Ursache des Harms zu erfahren, und dieser verspricht ihm, um das Mädchen zu werben, wenn ihm Freyr sein Roß und sein Schwert leihe. Skirnir kommt nach verschiedenen Abenteuern zur Gerd. Weder die elf goldnen Äpfel noch der Ring Draupnir, den Skirnir dem Mädchen verspricht, weder gute noch böse Worte können ihr die Zusage entlocken, bis endlich Skirnir mit dem schlimmsten Zauber droht: da verspricht das Mädchen, nach neun Nächten im Haine Barri mit Frey zusammenkommen zu wollen.

Weitere skandinavische Götter.

Als Óđinn in Skandinavien zum allmächtigen Himmelsgott empõrgestiegen, war in ihm auch der Vegetationsdämon verehrt worden, der im Frühjahr zurückkehrt, um die Herrschaft wieder zu übernehmen, wie es Jahrhunderte hindurch in christlicher Zeit der Maigraf zu tun pflegte. Während seiner Abwesenheit hat sein winterlicher Bruder für ihn regiert und zugleich sein Weib Frigg besessen. Diesen Stellvertreter nennt Saxo bald Mitothin, der durch Zauber zur Herrschaft gelangt sei, bald Ollerus. Nur ist er hier nicht der Bruder Óđins, sondern der von seinem Volke gewählte Stellvertreter des Gottes während dessen Abwesenheit. Er wird nach Óđins Rückkehr gestürzt und auf der Flucht später von seinem Volke erschlagen. Eddische Berichte nennen diesen Widerpart Óđins Ullr. Er war ein guter Jäger und Schneeschuhläufer, wie die winterliche Skađi, weshalb auch der Schneeschuh bei den Skalden Ulls Fahrzeug hieß. Ýdalir „Eibental“ war seine Halle, seine Mutter war Sif, und durch sie war er der Stiefsohn Thórs. Nach der Lokasanna sind Vili und Vé die Brüder Óđins und die Stellvertreter während seiner Abwesenheit.

Neben Óðin als Gott der Dichtkunst nennen die Skalden den Dichterheros Bragi ihren Gott. Er ist der nach Valhǫll versetzte Skalde Bragi, der um die Mitte des neunten Jahrhunderts gelebt und zuerst in der kunstreichen Strophe des Tróttkvætt Fürsten besungen hat. Beim Dichter der Eiríksmál (935) und in den Hákonarmál finden wir diese apotheosierte Gestalt unter den Einherjern in Valhǫll als Óðins Ratgeber und Hauptskalden. Feigheit wirft ihm Loki beim Gelage der Asen vor. Andere Quellen kennen ihn als Gemahl der Iðun, der Göttin mit den verjüngenden Äpfeln. In allem erweist sich Bragi als eine vergöttlichte Gestalt, die nur dem letzten Jahrhundert des Heidentums Norwegen und Island angehört.

Im engern Zusammenhange mit Óðin steht auch Viðarr. Er ist sein und der Riesin Gríð Sohn und bestimmt, den Vater zu rächen, wenn diesen einst beim großen Kampfe der Asen und ihrer Gegner der Fenriswolf getötet hat. Im niedrigen Gestrüpp der Heide, der Ebene Viði, nach der er den Namen haben mag, ist sein Aufenthaltsort. Hier tummelt der schweigsame Ase sein Roß. Wenn aber der Fenriswolf seinen Vater verschlungen hat, dann eilt er herbei, tritt mit seinem mächtigen Schuh den Unterkiefer des Ungetüms nieder und reißt mit der Hand den Oberkiefer weit auf. So wird er zum Fäller des Wolfes. Darum überlebt er auch den Götteruntergang und herrscht in der neuen Welt gemeinsam mit Váli, dem Rächer Baldrs.

Die Göttinnen.

So zahlreich auch die altgermanischen Göttinnen sind, über ihren Kult und Mythen von ihnen erfahren wir ungemein wenig. In den ersten Jahrhunderten germanischer Geschichte versagen die Quellen, und die nordische Wikingerzeit,

die die Märchen und Legenden von den Göttern erhalten hat, war eine zu männliche, als daß sie die weiblichen Gottheiten besonders durch das Lied verherrlichte und im Kult verehrte. Das Ausführlichste erfahren wir von Tacitus über den Kult der Nerthus (vgl. S. 18), der ganz in den Rahmen des Kultes der Vegetationsgottheiten fällt. Von anderen Göttinnen, deren Tacitus gedenkt und die vielfach mit der Nerthus identifiziert werden, ist es bei der Dürftigkeit der Quelle fraglich, welche Verehrung sie genossen haben, so von der Tanfana, der zu Ehren die Marsen im Spätherbst das Opfergelage feierten, als sie Germanikus im Jahre 14 überfiel und das Heiligtum der Göttin vernichtete, oder von jener Gottheit, die Tacitus mit der römischen Isis vergleicht und die ein Teil der Sueben in dem Symbol eines leichten Schiffes verehrte. Auch die Inschriften der zahlreichen Votivsteine, die deutsche Göttinnen unter germanischem oder römischem Namen überliefern, erweitern unsere Kenntnisse nicht. Nur das Bild der Nehalennia, der am unteren Rheingebiete und auf den der Rheinmündung vorlagernden Inseln zahlreiche Denksteine gesetzt worden sind, läßt ahnen, daß sie eine chthonische Gottheit und eine Göttin der Schiffahrt zugleich war: zu ihrer Rechten sitzt der Hund, auf ihren Knien oder neben sich hat sie einen Korb mit Früchten, hier und da setzt sie ihren Fuß auf den Steven eines Schiffes oder stützt ihren Arm auf ein Ruder.

Der Kult all dieser Göttinnen ist, wenigstens unter den überlieferten Namen, örtlich beschränkt gewesen. Die einzige Göttin, deren Name sich bei allen germanischen Stämmen findet, ist die Frîja (agſ. Frig, langob. Frea, altn. Frigg). Ihrem Namen nach bedeutet die Göttin „die Geliebte, die Gattin“ schlechthin. Wo wir ihr begegnen, stets ist sie die Gattin Wôdans. Man pflegt anzunehmen, daß sie von Haus aus dem Himmelsgotte Tîwaz angehört habe

und erst später, als dessen Macht auf Wôdan überging, diesem Gotte zugesellt worden sei. Eine andere Deutung liegt näher. In allen germanischen Ländern kennt man die Mythe, daß der Sturmdämon ein weibliches Wesen verfolgt. Auch von Wôdan muß man sie einst gekannt haben; die Liebesabenteuer der nordischen Dichtung erinnern noch daran. Mit zunehmender Kultur und Steigerung der Wôdansverehrung wurde das verfolgte Mädchen die Braut und schließlich die Gattin des Gottes. Als solche ist sie der Typus einer germanischen Hausfrau. In der Sage vom Ursprung des Langobardennamens steht sie Wôdan ratend zur Seite, auf seinen Fahrten scheint sie ihn bisweilen zu begleiten. Mit dem buhlerischen Wesen des Windgottes hängt es zusammen, daß man sie auch für eine Göttin der Liebe hielt, weshalb der römische Dies Veneris mit Frîjatac (Freitag) wiedergegeben wurde. Wie Wôdan fuhr auch sie durch die Lüfte und ganz besonders in der Zeit, da die Seelen der Toten ihr Wesen trieben, während der Zwölfnächte. So begegnet sie in ganz Mitteldeutschland an der Spitze der Holden d. h. der Unterirdischen als Frau Holde oder Holle, die faulen Spinnerinnen das Garn verwirrt und sie bestraft, die gute Kinder belohnt, böse bestraft, die wie die Abgeschiedenen in Bergen und Teichen oder Seen wohnt. Dieselbe Gestalt begegnet in der Mark als Frau Harke, im Lüneburgschen als Frau Gode, in Pommern und dem Harzgebiet als Frie, Fricke, Freen. Das sind volkstümliche Bezeichnungen für dasselbe Wesen.

In der eddischen Mythe ist die Frigg mehr Himmelskönigin. Einen ganzen Hofstaat hat die Dichtung um sie geschaffen. Meist sind die Dienerinnen, die ihr beigesellt werden, Personifikationen abstrakter Begriffe. So die heilende Eir, die Ärztin unter den Asen, die Vǫr, die Schirmerin der Verträge, die Liebesvermittlerin Sjǫfn, die Wächterin

des Haus- und Dingfriedens Syn, die Schutzgöttin vor Gefahren Hlín, die Spenderin der Weisheit Snotra. Zu ihren Dienerinnen gehören auch Gná, die mit dem Todesrosse durch die Lüfte reitet, und besonders Fulla, die der Merseburger Zauberspruch Schwester der Frîja nennt, die nach eddischem Mythus alle Geheimnisse ihrer Herrin weiß und den Menschen ihren Willen überbringt. — Daneben erscheint Frigg als Sága, mit der Óðinn alltäglich in Sökkvabekk („Sinkebach") aus goldenen Gefäßen Weisheit trinkt. So beratschlagt er auch mit Frigg, wenn er ein größeres Unternehmen vorhat. Von Hliðskjálf aus überschauen beide die Welt. Während Óðins Abwesenheit ist dann Frigg das Kebsweib seines Stellvertreters, weshalb ihr Loki Männertollheit vorwirft. In Fensalir, den Sumpfsälen, ist ihr Sitz, eine Erinnerung an ihren chthonischen Ursprung. Aus diesem erklärt sich auch, daß ihr künftige Dinge bekannt sind. Mit diesem mag es auch zusammenhängen, wenn die Frauen sie um Kindersegen anflehen. Das weitverbreitete Märchen vom Apfel der Fruchtbarkeit ist ebenfalls mit ihr in Zusammenhang gebracht: nach der Völsungensaga sandte sie Rerirs Gattin einen Apfel, durch den diese Mutter Völsungs, des Ahnherrn des Völsungengeschlechts, wurde.

Ungleich häufiger als die Frigg begegnet in der isländischen Dichtung die Freyja, die Tochter Njǫrds, die Schwester Freys. Wie Vater und Bruder ist sie Vanin, daher heißt sie Vanenweib, Vanengöttin. Ihr Name bedeutet Herrin und mag erst aus dem ihres Bruders entstanden sein. In ihrem Wesen, in den Dingen, die ihr beigegeben werden, berührt sie sich bald mit dem Bruder, bald mit der Frigg. Wie ihr Bruder reitet auch sie auf einem Eber, wie dieser spendet auch sie Sonnenschein und Fruchtbarkeit. Ihre Berührung mit Frigg zeigt sich darin, daß sie wiederholt als Óðins Weib

erscheint, daß sie wie jene die Zukunft kennt und mit Óðin die Kunst des Zauberns übt. Mit Óðin teilt sie ferner die Toten. In Folkvang d. h. Volksgefilde nimmt sie sie auf; hier ist Sessrýmnir „der an Sitzen Reiche“ ihr Saal. Auch in der Mythe von Óð scheint sie an Stelle der Frigg getreten zu sein. Als dieser ihr Geliebter (d. i. Óðinn) fortgegangen war, da weinte ihm Freyja goldene Tränen nach und suchte ihn allerorten. — Neben dem Eber besitzt Freyja nach anderer Mythe ein Katzenpaar, das sie durch die Lüfte fährt. Infolge ihrer Proteusnatur kann sie sich jederzeit in einen Falken verwandeln; das Falkengewand ist ein ihr charakteristischer Besitz, den sie leihweise auch anderen Göttern abtritt. Ganz besonders zeichnet sich Freyja durch ihre Schönheit aus, weshalb sie auch Mardǫll d. h. Meerglanz heißt. Wegen ihrer Schönheit streben die Riesen nach ihr: der Baumeister von Ásgarð verlangt sie zum Lohne für seine Arbeit, ebenso der Riese Thrymr, als er Thórs Hammer herausgeben soll, Hrungnir, als er Loki freigegeben hatte. Sie ist auch die Liebesgöttin der eddischen Dichtung, die man anruft, um jemandes Liebe zu erlangen. Sie weiß ihrer Schönheit durch äußeren Schmuck auch höheren Glanz zu verleihen. So besitzt sie das herrliche Brisingamen „das funkelnde Kleinod“, einen prächtigen Halsschmuck, den ihr vier Zwerge geschmiedet haben. Nach ihm heißt sie Menglǫð „die Halsbandfrohe“. Hnoß und Gersimi „Schmuck und Kleinod“ sind infolgedessen ihre Töchter. Ob mit dieser Schmucksucht auch andere poetische Bezeichnungen der Göttin, die sie sich auf ihrer Suche nach Óð beigelegt haben soll (Gefn, Hǫrn, Skjálf, Sýr, Thrungva), zusammenhängen, läßt sich nach den dunklen Worten nicht bestimmen.

Nur in ihrem Beiwort Gefn begegnet sich die Freyja mit der Gefjon, von der es heißt, daß zu ihr alle Jungfrauen

nach dem Tode kommen. Nach einer Mythe, in der sich die Gefjon mit der Nerthus berührt, soll sie aus Schweden, wo sich jetzt der Mälarsee befindet, ein großes Stück Land nach Westen gefahren und im Sunde niedergesetzt haben: das ist die Insel Seeland, wo sich einst die alte Kultstätte von Leira befand.

Wie zwischen Freyja und Frigg läßt sich auch zwischen diesen Göttinnen und Nerthus keine feste Scheidewand ziehen. Überall Berührungspunkte, überall fließen die Gestalten zusammen. Daher läßt sich auch nicht bestimmt sagen, ob Gestalten wie Hlóðyn, die als Hludana auch in südgermanischen Inschriften begegnet, oder Jǫrð d. i. die Erde, oder Fjǫrgyn, die alle als Mütter Thórs erscheinen und deshalb sicher dieselbe Göttin bezeichnen, Hypostasen dieser oder jener Gottheit sind. Dasselbe gilt von der isländisch-norwegischen Iðun, die die Hüterin der jugendbewahrenden Äpfel sein soll und die man zur Gemahlin des alten Bragi gemacht hat (s. S. 86).

Die nordischen Mythen vom Anfang, von der Einrichtung und dem Ende der Welt.

Eine Kosmogonie und Eschatologie der Germanen kennen wir nur aus der isländischen Dichtung. Von einer natürlichen Phantasie ist dabei wenig zu spüren, fast überall trägt die Dichtung einen spekulativen Charakter. Am Ende der Erde, wo das Meer aufhört, dachten sich noch in später Zeit die Norweger und Isländer einen ungeheuren Schlund, aus dem das Meer hervorsprudele und sich über die Erde ergieße. Diesen Schlund nannten sie Ginnunga-

gap „klaffende Gähnung“. Nördlich davon war es eisigkalt. Da war Niflheimr, die Nebelwelt. Hier lag der Brunnen Hvergelmir, aus dem zwölf Eisströme hervorquollen, die sich nach Ginnungagap ergossen. Im Süden des Schlundes lag Múspellsheimr „die Feuerwelt“. Auch von hier entquollen Ströme, die brennendes Wasser mit sich führten. Das sind die Elivágar. Als diese sich mit den Eisströmen mischten, da bildete sich neben dem Eis in Ginnungagap Reif, und aus diesem Zusammenwirken von Kälte und Wärme entstand das erste Wesen, der Urriese Ymir oder Aurgelmir. Als dieser dann schlief, geriet er in Schweiß, und bald wuchsen ihm unter dem Arme Mann und Weib, neue Wesen, neben ihm die ältesten Riesen. Zugleich entstand auch aus dem schmelzenden Reife die Kuh Anðumla, aus deren Eutern Milchströme rannen, die dem Riesen Nahrung gaben. Die Kuh selbst nährte sich von dem Salz der Reifsteine in Ginnungagap. Wie sie aber so die Steine beleckt, kommt Leben in diese, und es entsteht ein neues Lebewesen namens Buri (der Erzeuger), dessen Sohn Borr die Riesentochter Bestla zur Frau nahm. Ihre Kinder sind Óðinn, Vili und Vé. Diese töteten den Urriesen Ymir, und sein Blut füllte ganz Ginnungagap, so daß die Riesen alle ertrinken mußten. Nur einer, Bergelmir, rettet sich auf schwankem Boote und wird so der Stammvater des neuen Riesengeschlechts. Doch bald heben Bors Söhne den toten Körper aus den Fluten und schaffen aus ihm die neue Welt, die Erde Miðgarð. Diese Bezeichnung für den Sitz der Menschen haben alle germanischen Stämme (got. midjungards, althd. mittilgard, ags. middangeard), es ist das Heim in der Mitte. Die Gegensätze sind im Norden Niflheimr, im Süden Múspellsheimr. Wie bei anderen Völkern aus dem Makrokosmus der Mensch, so wurden bei den Nordgermanen aus dem Mikrokosmus, dem Körper des Urriesen,

die einzelnen Teile der Welt geschaffen: aus dem Fleisch die Erde, aus dem Blut die Gewässer, aus den Knochen das Gestein, aus den Haaren die Wälder, aus dem Schädel der Himmel, aus dem Gehirn die Wolken. Aus den Maden in seinem Fleisch aber entstand das kluge Geschlecht der Zwerge, von denen vier (Austri, Suđri, Vestri, Norđri) das Himmelsgewölbe stützen. Noch mußte der Erde vegetatives Leben zugeführt werden. Da nahm man Funken aus Múspellsheim, die unstet umherflogen, und setzte sie an den Himmel; so entstanden Sonne, Mond und Sterne. Jene schien auf die weiten Flächen, und bald sproßte das erste Grün. Auf dem Iđavǫll, dem Felde der Arbeit, legen die Asen die ersten Schmiedestätten an, bearbeiten Eisen und Gold, bauen Altäre und Tempel und geben sich dann frohem Lebensgenusse und dem Brettspiel hin, bis durch das Erscheinen der drei Riesenmädchen, der Nornen, der erste Kampf in die Welt kommt.

Mit dieser Schöpfung der Welt parallel läuft die Mythe von der Schöpfung der Menschen. Einst gingen drei der Götter, so berichtet die Vǫluspá, am Meeresstrand. Da stießen sie auf zwei Bäume, Ask und Embla, und beschlossen, diesen Leben zu geben. Óđinn gab ihnen die Seele, Hönir den Geist, Lóđurr Lebenswärme und blühende Farbe. Aus dem alten, bei vielen Naturvölkern bekannten Zusammenhang zwischen Baum und Mensch ist diese mythisch-theologische Legende entstanden.

Wie sich spekulativer Geist bei der ganzen Kosmogonie zeigt, so begegnet er auch bei der weiteren, z. T. nur skaldischen Ausbildung der Welt. Volkstümlich ist der Glaube, daß eine mächtige Schlange, der Miđgarđsormr oder Jǫrmungandr, die ganze Erde umspanne. Wie die Menschen Miđgarđ, so haben auch die mythischen Wesen ihr Heim. Die Asen wohnen in Ásgarđ, die Alfen in Alfheim, die Riesen in

Jǫtunheim oder Útgarð, das hoch im Norden liegt und sich infolgedessen vielfach mit Niflheim berührt und wie dieses vor allem Totenreich wird. Ein mächtiger Eisenwald, der Aufenthaltsort von Völven und anderen dämonischen Mächten, trennt Miðgarð von Jǫtunheim. Auch das Reich der Hel, das früheste nordische Totenreich, liegt im Norden und wie jene Welten unter der Erde. Alle diese Reiche sind von mächtigen Flüssen umgeben, die voll von schneidenden Schwertern sind. Wachsame Hähne bewachen ihre Pforten. — Undeutlich sind die Vorstellungen über die Lage von Ásgarð. Erst spätere Geschlechter scheinen diesen Göttersitz an den Himmel verlegt zu haben und lassen dann die Brücke Bifrǫst „die bebende Rast" ihn mit der Erde verbinden. Auch den einzelnen Göttern werden besondere Wohnstätten zugeschrieben (s. S. 48; 64 usw.). Hier und da werden auch neun Welten, neun Himmel erwähnt, ohne daß sich diese im einzelnen nachweisen lassen.

In der Dichtung sind ferner die Jahres- und Tageszeiten personifiziert. Vindsvalr („Windkalt") heißt der Vater des Winters, Svásuðr („der Milde") der des Sommers, Dellingr hat den Tag, Narfi die Nacht erzeugt. Auf Skínfaxi („Leuchtmähne") reitet der schimmernde Tag über die Menschen dahin, auf Hrímfaxi („Reifmähne") die dunkle Nacht.

Auch von einem Weltenbaum berichtet die eddische Dichtung: es ist die Esche Yggdrasill. Nach Mannhardts Forschungen wissen wir, welche Rolle der Baum und der Baumkultus bei den Germanen gespielt hat. Der Baum war beseelt wie der Mensch; in ihm wähnte man den Leiter des Geschickes einzelner Menschen, ganzer Familien. Baumfrevler wurden mit den grausamsten Strafen belegt, denn sie hatten eine Baumseele vernichtet oder gekränkt. Zugleich galt der Baum als Verkörperung alles vegetativen Lebens. Nach der Erzählung Adams von Bremen stand in dem

heiligen Uppsala ein Riesenbaum, der Sommer und Winter grün war und der seine Äste weithin verbreitete. Er galt den Umwohnern als heilig, und an der Quelle, die sich in seiner Nähe befand, wurden Menschenopfer dargebracht. Solcher oder ähnlicher Glaube und solcher Kult haben den Mythus von einem mächtigen Weltbaum entstehen lassen, dessen Geäst in Wolken und Himmel rage und der ewig grün über der Erde stehe. In seinen Zweigen, glaubte man, weide Óðins Roß, und nach diesem gab man dem Baume seinen Namen. Die drei Wurzeln des Baumes befinden sich unter der Erde, nach junger Kombination die eine bei Hel, die andere bei den Reifriesen, die dritte bei den Menschen. An den Wurzeln befindet sich der Urðbrunnen, wo die Schicksalsgöttinnen, deren Führerin Urðr ihm den Namen gegeben hat, mit weißem Naß den Baum begießen und dadurch erhalten, wie sie ja auch sonst über alles Leben walten. Eine weitere Mythe verlegt an den Stamm des Baumes den Richtplatz der Asen, wohin sie täglich zu gemeinsamer Beratung geritten kommen. Nach junger spekulativer Dichtung schaffen feindliche, dämonische Mächte an seiner Vernichtung: an den Wurzeln nagt Gewürm, in den Zweigen fressen vier Hirsche die jungen Triebe ab. Eine andere Mythe läßt im Gezweig Yggdrasils einen Adler und zwischen seinen Augen den weitspähenden Habicht Veðrfǫlnir sitzen, durch den die Asen Kunde erhalten von den Vorgängen auf der Welt. Diese hört das Eichhörnchen Ratatoskr („Nagezahn") und bringt sie zum Drachen Níðhǫgg, der an der Wurzel nagt. Noch von anderen, ähnlichen Bäumen berichtet die nordische Dichtung: vom Mimameiðr, der sich über dem Mimirsbrunnen erhebt, von Læráð („Schutzspender"), dessen Zweige Valhǫll beschatten und in dem die Ziege Heiðrún wohnt, deren Milch die Einherjer nährt. Dieser Baum steht über dem Brunnen Hvergelmir, aus dem die Ströme der Erde kommen.

Die Mythen vom Untergange der Welt und von ihrer Erneuerung hat in den letzten Jahrzehnten des Heidentums ein isländischer Dichter in einem der großartigsten Gedichte, der Vǫluspá, poetisch behandelt. Er verwertete dabei teils volkstümliche Mythen, teils Glaubensvorstellungen, die durch den Verkehr der Isländer mit Christen und den Bewohnern der britischen Inseln entstanden waren. Zwei Mythen vom Weltuntergang kannte das Volk. Nach der einen, die im nördlichen Norwegen ihre Heimat haben mag und zu der der Volksglaube von den Sonnenwölfen Veranlassung gab, glaubte man, daß die Erde einst erstarren werde und daß dadurch alle Lebewesen untergehen würden. Nach der anderen, die am Gestade des großen Weltmeeres entstanden ist, nahm man an, daß die Erde einst im Meere versinken werde. Mit der Welt mußten die Menschen, mußten die Götter untergehen. Dämonische Mächte konnten nur diesen Untergang bewirkt haben. Der Sonnenwolf hatte die leuchtende Himmelsbraut ereilt und verschlungen. Ein langer Winter („Fimbulvetr“) trat ein, und alle Lebewesen erstarrten. Nur im Haine Hoddmimir hatten sich Lifthrasir und Lif, poetische Personifikationen der Lebenssehnsucht und des Lebens, erhalten und wurden die Stammeltern eines neuen Geschlechts. Auch die Sonne hatte schon vor ihrer Vernichtung eine Tochter, Alfrǫdul („Elfenstrahl“), geboren, die nun die Bahn der Mutter geht und die Welt zu neuem Leben ruft.

Der Untergang der Götter, die Ragnarök, ist mit einem großen Kampfe der alten Kultgötter gegen die dämonischen Mächte verbunden. Seit Thór durch sein Dreinschlagen die Verträge mit den Riesen zunichte gemacht hat, werden die Vorbereitungen zu dem großen Kampf zwischen Dämonen und Göttern getroffen. Auf jener Seite stehen alle bösen Elemente, auf dieser die Einherjer. Der

Riese Eggther mit dem Hahn Fjalar ist bei den Riesen auf der Wacht, bei den Asen Heimdallr neben dem Hahn Gullinkambi. Die ersten Vorzeichen des Kampfes machen sich bemerkbar: der Fenriswolf, der lautbrüllende Garmr, zerreißt seine Fesseln, unter den Menschen herrscht Krieg und Unzucht — ein Zug, der der christlichen Lehre entnommen ist —, die Wellenberge steigen, die Weltesche Yggdrasill bebt. Da bläst Heimdallr ins Horn, während Óðinn mit Mimirs Haupt zu Rate geht. Dann wird weiter ausgeführt, wie die feindlichen Mächte heranziehen: von Osten kommt Hrymr an der Spitze der Riesen und mit ihm der Miðgarðsormr, von Norden zu Schiff Loki mit den chthonischen Dämonen, seinem Geschlechte, von Süden Surtr, den nur die Phantasie eines isländischen Dichters zum Führer der dämonischen Scharen gemacht haben kann. Andere Überlieferung nennt diese zerstörenden Gewalten Múspells Söhne. Aus Deutschland oder England ist der Name Múspelli d. i. Erdvernichtung nach dem Norden gekommen und hier durch Mißverständnis aus dem Vorgang ein persönliches Wesen geschaffen worden. Auf der Ebene Vígríð findet der große Kampf statt. Óðinn fällt im Kampfe gegen den Fenriswolf, wird aber gleich darauf von seinem Sohne Viðar gerächt. Thór und die Miðgarðsschlange fallen beide in gegenseitigem Kampfe, Freyr fällt durch das Schwert Surts. Alsdann wirft Surtr den Feuersbrand in die Wohnungen der Götter und vernichtet so diese. Nun versinkt die Erde in den Fluten. Aber sie taucht von neuem empor, und auf der neuen Erde finden sich in ihren Söhnen die alten Götter wieder: Baldr und Hǫðr, Viðarr und Váli, Móði und Magni bewohnen die Behausungen der alten Asen; sie treffen sich, wie einst die alten Götter, auf Iðavǫll und erzählen sich hier von den Großtaten der Väter. Im goldenen Saal Gimlé lebt mit ihnen ein neues Geschlecht

Einherjer, das jetzt lauteres Glück genießt. — Zeigt sich schon in dieser Darstellung der verjüngten Welt christlicher Einfluß, so tritt er am Schlusse des Gedichtes noch klarer zutage: danach kommt von oben der gewaltige Herrscher zum höchsten Gericht, und jetzt wird der leichenfressende Níðhǫggr, der Unhold in Drachengestalt, versinken.

Kultus der Germanen.

Zauber.

Wie bei dem altgermanischen Glauben, so lassen sich auch beim Kult verschiedene Schichten in den Quellen nachweisen, von denen die untersten in die früheste Kindheit des Volkes führen. Aber auch hier hat die treibende Kraft einer kindlichen Phantasie nicht nachgelassen und in späteren Zeiten noch in Anlehnung an den alten analogen Kult und Brauch entstehen lassen oder hat den alten mit neuem Kult verquickt. Zu dieser ältesten Schicht des Kultes gehört vor allem der Zauber. Er findet sich bei allen Völkern; seine Wurzel führt in eine Zeit, da man sich die Gegenstände und Erscheinungen in der Natur wohl belebt, aber noch nicht personifiziert dachte. Durch Nachahmung der Gegenstände oder durch Nachbildung von Gegenständen, die ihnen gleichen oder gleiche Eigenschaften wie sie besitzen, wähnte man, die Dinge in seine Gewalt zu bringen, sie zu zwingen, dem Menschen dienstbar zu werden. So glaubte man durch Nachahmung der Sonne in Gestalt eines Rades oder durch Feuer, das dem der Sonne glich, die Sonne zu Licht und Wärme, durch Begießen gewisser Personen oder Gegenstände den Himmel zum Regen, durch Eierstecken in die Felder die Gefilde zur Fruchtbarkeit zu zwingen, indem man die Eigenschaften dieser Dinge, des Feuers, des Wassers, der Eier,

gleichsam auf Sonne, Himmel, Erde übertrug. Um die Geschmeidigkeit der Schlange dem Menschen beizubringen, bestreicht man ihn mit Schlangenfett; ein Tierbalg oder auch nur die Maske des Tieres gibt dessen Eigenschaften. So wohnt allen Dingen ein gewisser Zaubergehalt inne. Aber auch in der Tätigkeit der Gegenstände liegt solcher. Der abnehmende Mond z. B. kann alle möglichen Krankheiten mitnehmen; deshalb muß man bei dieser Phase des Himmelsgestirns die kranken Glieder bestreichen. Dieser Glaube an die magische Kraft der Dinge hat sich durch Jahrtausende bis heute lebendig erhalten. Aber nicht jedem ist es gegeben, sich diese Kraft zum Vorteil oder Nachteil der Menschen dienstbar zu machen. Solche Kunst besitzt nur der Zauberer, d. h. diejenige Person, die von dem Glauben ihrer Kraft an die Beherrschung der Dinge erfüllt ist und die diesen Glauben auf ihre Mitmenschen übertragen kann. Bei den Germanen sind es in geschichtlicher Zeit vorwiegend Frauen, die diese Eigenschaft besitzen. Es sind jene Wesen, die im Volksglauben noch lange als Hexen, im Norden als Völven fortleben. Aber daneben haben in heidnischer Zeit auch vielfach Männer den Zauber geübt. Das sind die nordischen seiðmenn, von denen König Eiríkr blóðöx in Uppland 80 verbrennen ließ, darunter einen seiner Brüder. Als ein des Zaubers besonders kundiger Mann begegnet der isländische Skalde Egill: er errichtet die Hohnstange mit dem nach dem Lande gekehrten Pferdeschädel und den Unheilsrunen, als er Norwegen verläßt, und zaubert durch sie alles Unglück über König Eirík und die Königin Gunnhild; er erkennt die Runen, die in einen Fischkiemen geritzt unter dem Kissen eines kranken Bauernmädchens liegen, sofort als falsch und weiß an ihre Stelle heilkräftige Zeichen zu ritzen. Durch solche heilende Tätigkeit wird der Zauberer zugleich Arzt. Deshalb ruft die Brynhildr-Sigrdrífa unter andern Lehren Sigurd zu:

Astrunen lerne, willst Arzt du werden
und wissen, wie Wunden man heilt:
in die Borke schneid' sie dem Baum des Waldes,
der die Äste nach Osten neigt.

In der nordischen Zauberkunst, von der wir sehr zahlreiche Beispiele aus heidnischer Zeit haben, hat sich zeitig zur heimischen Kunst eine fremde gesellt, die finnische Zauberkunst. Noch heute gelten die Finnen und Lappen als Meister der Magie; die Zauberei beherrscht ihre ganze Religion. So war es schon in alter Zeit. Norweger lernten bei den Lappen oder Finnen das Zauberhandwerk, so die Königin Gunnhildr; aus Finnmarken holte man sich Zauberer, wenn es galt, einen besonders kräftigen Zauber gegen jemand zu üben; „an die Finnen glauben" oder „zu den Finnen gehen" war eines der wichtigsten Verbote der norwegischen Gesetze nach Einführung des Christentums.

Auf dem großen Felde des Zaubers muß man scheiden zwischen dem passiven Zauber und dem aktiven. Jener entspringt der Überzeugung, gewissen Dingen wohne die Kraft inne, vor Unheil zu schützen, oder durch einfache Handlungen könne man Unglück bzw. die unglückbringenden Geister abwehren. Er wurzelt in der Furcht vor der Einwirkung feindlicher Gewalten und ist deshalb wohl älter als der aktive Zauber. Dieser will die Naturkräfte lenken und zwar hauptsächlich, um durch sie den Mitmenschen zu schaden. Zu ihm gehört auch der rituelle Zauber, d. h. die Zauberhandlung, durch welche man den Dingen oder Erscheinungen in der Natur verjüngende Kräfte in Gegenständen zuführt, die man von jenen in vollem Maße zu erhalten hofft. Nur zum aktiven Zauber bedarf man gewisser Kräfte, gewisser Fertigkeit.

Wie fast alle Naturvölker suchten auch die Germanen bei Sonnen- und Mondfinsternissen durch Lärm und Geschrei

die Gestirne von ihren Verfolgern, in denen man Wölfe vermutete, zu befreien. Solchen abwehrenden Zauber zeigt auch die weitverbreitete Sitte, bei Gewittern oder zu bestimmten Jahreszeiten, in denen die unheilbringenden Geister ganz besonders ihr Wesen treiben, oder bei Festlichkeiten, vor allem bei Hochzeiten, zu schießen und dadurch die Unglücksgeister zu beseitigen oder sie fernzuhalten. Gegen Krankheiten und krankheitbringende Dämone helfen ferner alle sichtbaren Elemente: das Wasser, das Feuer, Erde. Tau, besonders Maitau, Märzenschnee u. a. säubern alle Unreinigkeiten der Haut. Zahlreich sind die Pflanzen, die gegen Behexung dienen, wenn man sie bei sich trägt: so die Mistel, die Alraunwurzel, das Johanniskraut, das vierblättrige Kleeblatt, Rosmarin, die Birke, die Weide u. a. Auch bestimmten Tieren wohnt magische Kraft inne: man schirmt durch sie das Haus vor Unglück, vor allem vor Blitzschlag und Feuer. Hierher gehören der Storch, die Schwalbe, das Rotkehlchen. Andere ziehen Krankheiten an sich, wie der Kreuzschnabel, der Gimpel. Ferner besitzen allerorten gewisse Gegenstände schützende, dämonenabwehrende Zauberkraft. Wo ein Donnerkeil im Hause liegt, schlägt kein Blitz ein; die Schwelle, auf der ein auf der Straße gefundenes Hufeisen festgenagelt ist, die kreuzweise über der Tür angebrachten Besen (die sog. Donnerbesen), in christlicher Zeit das Weihwasser oder die am Türpfosten angeschriebenen Anfangsbuchstaben der heiligen drei Könige (C + M + B +) lassen keinen bösen Geist ins Haus. An den Türen der Zimmer und an Bettstellen sieht man vielfach den Druden- oder Mahrenfuß, das Pentagramm, zum Schutze gegen unsaubere Geister. Einzelne Personen oder Tiere schützen Amulette, meist mit geheimnisvollen Inschriften, vor Gefahren; den Kriegern werden sog. Himmelsbriefe auf die Brust gegeben, damit sie schußfest sind. Gegen alle möglichen Krankheiten gibt es

Besprechungsformeln, gegen Diebstähle den Diebesbann, der den Dieb an dem Orte seiner Tat festhält, gegen Feuersbrand den Feuersegen. Bei all diesem Zauber gehen alte Vorstellungen und neue, die aber nach Analogie der alten entstanden sind, bunt durcheinander. Eine ganz besondere Rolle spielt beim passiven Zauber das Blut, sicher eines der ältesten Zaubermittel auch der Germanen. Das Blut ist der Sitz des Lebens und erneuert das Leben. Es ist noch nicht zu lange her, daß man sonst etwas für einige Blutstropfen eines Hingerichteten gab: diese heilen alle gefährlichen Krankheiten, schützen gegen Fieber und bringen Glück ins Haus. Auch in gewissen Handlungen liegt magische Kraft: ist man sehr erschrocken, so soll man dreimal ausspucken, damit der Schreck nichts schadet; das Anhauchen schützt und heilt; dreimal wird die junge Frau um den Herd ihres neuen Heims geführt, wenn sie Glück haben soll; auf entblößte Teile des Körpers pflegten sich die alten Germanen zu schlagen und hielten dadurch die Gegner von sich fern.

Während wir die Zeugnisse des passiven Zaubers hauptsächlich aus der Volksüberlieferung der Gegenwart schöpfen, geben uns vom aktiven Zauber auch die älteren Quellen, besonders die nordgermanischen, ein vielseitiges Bild. Danach besteht der Zauber aus der Zauberhandlung (altn. seiðr, zaubern = fremja seið) und dem Zauberspruche. Dieser heißt ahd. galstar, ags. gealdor, altn. galdr oder alts. ahd. spel, altn. spjall oder altn. ljóð und zerfällt in den epischen Eingang und die Zauberformel. Überwiegend gebraucht der Zauberer seine Gewalt über die magische Kraft der Dinge, um seinen Mitmenschen Schaden zuzufügen. Neben diesem bösen Zauber, der schon in heidnischer Zeit verurteilt wurde, gibt es aber auch einen guten aktiven Zauber, der besonders im Ritual eine Rolle spielt; durch ihn sollen die Elemente gezwungen werden, den Menschen ihre nutzbringenden Kräfte

zuzuwenden oder Unheil zu bannen. Durch diesen Zauber vermag man sich auch mit den Geistern, die nicht selten die Urheber des Unglücks sind, in Verbindung zu setzen und sich diese dienstbar zu machen. Hierdurch wird der Zauber eine der wichtigsten Begleiterscheinungen der Prophetie, denn die Geister sind es, die dem Seher die Ereignisse ferner Gegenden und zukünftiger Zeiten künden. Außerdem bedienten sich die Zauberer vielfach der Runen.

Die Runen sind die ältesten Schriftzeichen der Germanen. Außer zu kurzen Aufzeichnungen wurden sie von unseren Vorfahren zum Zauber verwandt, wie ja auch viele andere Völker Buchstaben dazu verwenden. In allen Stellen, wo die Runen erwähnt werden, ist vom Zauber die Rede; in keinem der zahlreichen Belege, die von der Weissagung sprechen, begegnet das Wort Rune. Demnach sind die Runen nur zum Zauber, nicht zur Prophetie verwandt worden, und nur indirekt spielten sie bei dieser eine Rolle, indem man mit ihrer Hilfe die Geister berief, von denen man die Zukunft erfahren wollte. Deshalb steht das 10. Kapitel der Germania, wo von dem Loswerfen der Germanen die Rede ist, mit den späteren Runen in keinem Zusammenhang. Überhaupt haben sich diese erst in der Frühzeit der germanischen Völkerbewegung über Deutschland, England und Skandinavien verbreitet. Nördlich vom Schwarzen Meere und an der unteren Donau, wo seit dem zweiten Jahrhundert n. Chr. gotische Volksstämme saßen, hatte sich eine besondere altgermanische Kultur entwickelt, deren Wurzeln griechisch-byzantinische und weströmische Kultur waren. Hier ist auch um 200 in Anlehnung an das griechische und lateinische Alphabet das Runenalphabet mit seinen 24 Zeichen und seinen drei Reihen entstanden. Die auffallende, von den alten Alphabeten abweichende Reihenfolge der Zeichen und deren Benennung lassen vermuten, daß es zu magischen

Zwecken gebildet und ursprünglich verwandt worden ist. Von hier aus gelangte es auf der Weichselstraße nach Norddeutschland, wo es sich bald nach Westen und Südwesten fortpflanzte und von wo es norddeutsche Völker mit nach England und Skandinavien brachten. Erst um 300 n. Chr. findet man hier Gegenstände mit Runen, von denen einzelne sicher magischen Zwecken gedient haben; kein Fund vor dieser Zeit hat solche oder den bekannten Runen auch nur ähnliche Zeichen. Mit den Zeichen waren zugleich ihre Namen nach dem Norden gekommen. Durch diese vertraten sie im Bilde gewisse Wesen und Gegenstände, und wer Gewalt über die Runen hatte, besaß zugleich die Herrschaft über die Dinge, die sie bezeichneten. So gehörte in den letzten Jahrhunderten des Heidentums Runenkenntnis zum Zauber, und Wôdan-Óðinn, der Gott des Zaubers, war ihr Herr und Meister geworden. Runenzauber trat zur alten Zauberhandlung und zum Zauberspruch. Von letzterem scheint auch das Wort „Rune“ (ahd. rûna, altn. rún) übernommen zu sein, denn dies bedeutet ursprünglich das geheimnisvolle Murmeln, unter dem man die Zeichen zu ritzen pflegte, und ist erst später auf diese selbst übertragen worden. Durch den rechten Gebrauch dieser Runen, berichtet ein nordisches Runenlied, kann man Sieg erlangen, sich vor Betörung der Frauen schützen, die Wellen beruhigen, Wunden heilen, sich Redegewandtheit und Denkkraft aneignen; durch Runen heilt der Skalde Egill das kranke Bauernmädchen, durch Runen macht er das Gift unschädlich, das die Königin Gunnhildr ihm ins Horn hat füllen lassen; Runen hatte eine Zauberin in den Holzklotz geritzt, der dem Skalden Grettir den Tod brachte; mit Androhung des Runenzaubers, der ihr Wahnsinn und Raserei bringen sollte, zwang Skirnir die Gerð zur Liebe zu Frey; durch Runen machte Óðinn die Rinda wahnsinnig, als sie seine Liebes-

werbung nicht annehmen wollte. Eine besondere Kraft erlangen die Zeichen, wenn sie mit Blut gefärbt sind, dem Lebenssafte und wirksamsten Zaubermittel aller Völker. In Holzstückchen pflegte man sie besonders zu ritzen. Ein mit solchen Zeichen versehenes Stäbchen war der Runenstab (ahd. rûnstab, ags. rûnstæf, altn. rúnstafr).

Neben dem Runenzauber begegnet bei allen germanischen Stämmen der Zauberspruch und zwar bald mit, bald ohne Verbindung mit dem Runenzeichen. Zu den frühesten Zeugnissen altdeutscher Poesie gehören die Merseburger Zaubersprüche, von denen der eine ein lahmes Roß heilen, der andere gefangene Schützlinge und Freunde entfesseln soll. Ähnliche Zaubersprüche finden sich in späteren Zeiten bei allen germanischen Stämmen in großer Zahl. In den nordischen Hávamál rühmt sich ein Zauberkundiger, die Sprüche zu kennen, die Krankheiten heilen, den Stahl des Gegners stumpf machen, Fesseln springen lassen, Pfeile im Fluge hemmen, Gegnern Unglück bringen, Feuer löschen, Streit schlichten, Seewind beruhigen, Hexen bannen, heil im Kampfe erhalten, Tote erwecken, Freunde feien, Liebeslust bei Mädchen erwecken. So ist der Zauber ungemein mannigfaltig. Eine besondere Art ist der Mahren- oder Hexenzauber. Danach kann die Seele des Zauberes den Körper verlassen, andere Gestalt, besonders die von Tieren, annehmen und in dieser den Menschen Unheil zufügen. Vor allem Krankheiten und Unwetter erzeugen soll der Zauber. Als Fridþjófr im Auftrage der Könige Halfdan und Helgi den Tribut von den Orkneyen holen sollte, da ließen ihm jene durch zwei Zauberweiber, die sich in Walfischgestalt aufs Meer legten, heftigen Sturm und Unwetter erregen. In der Schlacht, die Jarl Hákon von Norwegen 986 den Jomswikingern lieferte, standen ihm zwei göttlich verehrte Schwestern bei, die Hagelwetter, Blitz und Sturm gegen die Schiffe seiner Feinde

schickten. Noch heute wird in verschiedenen Gegenden Deutschlands bei Gewitter und Hagel in die Luft geschossen, weil man dadurch die unwettererzeugenden Hexen zu vertreiben hofft. Gegen den Glauben an solchen Zauber eifern die frühesten christlichen Bußordnungen und Gesetze. Die magische Kraft, dem Menschen zu schaden, zeigt sich zuweilen schon in den Augen. Wie bei vielen Völkern lebt auch bei allen germanischen Stämmen der Glaube an den „bösen Blick", mit dem verschiedene Personen, besonders Frauen, behaftet sind. Schon dieser Blick, der bald angeboren, bald durch Zauber erlangt ist, schadet und bringt Krankheiten, Abmagerung, Verstümmelung über Menschen und Vieh.

Ein Gegenstück zu diesem bösen Wetterzauber ist der gute Wetterzauber, der Vegetationszauber. Er wird vor allem angewandt, wenn günstige Witterung, Sonnenschein oder fruchtbarer Regen, eintreten soll. Durch einfache, natürliche Handlungen sucht man auf die Naturkräfte einzuwirken. So rollte man vielenorts in früherer Zeit brennende Räder zu Tale oder entfachte im Frühjahre Feuer, um dadurch auf die Kraft der Sonne einzuwirken. Um Regen zu erlangen, begoß man die Felder oder sprengte, wie Burchard von Worms berichtet, fließendes Wasser über ein nacktes junges Mädchen oder warf beim Todaustragen das Bild des Vegetationsdämons in den Bach oder Brunnen. Ähnlich ging man vor, um Fruchtbarkeit der Felder zu erzielen: Eier, Hähne und andere Tiere vergrub man in die Erde und glaubte durch solche magische Handlung Fruchtbarkeit des Bodens zu erzwingen. Dieser Wetter- und Vegetationszauber hat sich in unzähligen Sitten und Gebräuchen vielenorts bis auf den heutigen Tag erhalten und spielt noch im Leben der Landleute eine ungemein wichtige Rolle, wenn auch sein tieferer Sinn vergessen ist.

Weissagung und Los.

Aus der letzten Zeit des Heidentums besitzen wir einen Bericht über altheidnische Prophetie, der über den Zusammenhang zwischen Zauber und Weissagung aufklärt und der zugleich ein Bild über Formalitäten beim Zauber im germanischen Norden gibt. Die Erzählung spielt im germanischen Grönland. Krankheit und Unwetter haben die isländischen Kolonisten lange heimgesucht. Da läßt ein reicher Bauer eine Wahrsagerin zu sich entbieten, um von ihr die Zukunft zu erfahren. Diese erscheint in festlichem Schmucke. (Nach anderer Überlieferung sind solche Völven von einer Anzahl Knaben und Mädchen begleitet.) Ihr dunkelblauer Mantel ist mit Steinen besetzt, eine Perlenkette ziert ihren Hals, eine Mütze aus Lammfell ihr Haupt. In der Hand trägt sie den Zauberstab (vǫlr, wonach diese Zauberinnen vǫlvur hießen), an ihrem Gürtel hat sie eine Ledertasche mit dem Zauberwerkzeug (taufr). Nach ehrfurchtsvoller Begrüßung wird sie auf den Hochsitz geführt und erhält dann das Mahl, wie es Völven zu empfangen pflegen: Grütze, mit Ziegenmilch bereitet, und dazu die Herzen aller geschlachteten Tiere. Erst am nächsten Tage werden die Vorbereitungen zum Zauber getroffen. Aber es fehlt das Gefolge, das die Locklieder der Geister (urðlokkur) singt. Endlich findet sich eine Christin, die sie von ihrer Mutter gelernt hat, und nachdem sie sich hat überreden lassen, das Lied zu singen, und sich die Völve auf den Zauberkessel (seiðhjall) gesetzt hat, erscheinen die Geister, und nun erfährt die Frau alsbald die Zukunft.

Durch den Zauber setzte sich die Völve mit den Geistern in Verbindung, durch ihn machte sie sich diese dienstbar. Durch zahlreiche andere Zeugnisse wird dieser Glaube bestätigt. So sagt ein zauberkundiges Weib auf Island:

„Weit habe ich die Geister umhergetrieben, und nun weiß ich viele Dinge, die mir bisher unbekannt waren." Aus diesem Dienst der Geister erklärt es sich, daß in allen germanischen Ländern die Weissagung besonders kurz nach eingetretenem Tode eines Menschen gepflegt wurde oder zu Zeiten, in denen man die Seelen der Abgeschiedenen in der Nähe der menschlichen Wohnungen wähnte, vor allem zur Zeit der winterlichen Sonnenwende, oder an Orten, wo sie nach dem Volksglauben hausten: an den Gräbern, an Bergen, Flüssen, Kreuzwegen. Der Traum mag den Glauben erweckt haben, sich mit den Geistern in Verbindung setzen, von diesen die Zukunft erfahren zu können.

Aus dieser Prophetie der Geister erfährt man bestimmte Ereignisse, die sich in der Zukunft oder an einem entfernten Orte zutragen. Dasselbe mag oft auch der Fall gewesen sein, wenn man bei Götteropfern eine Frage an die Gottheit stellte. Das ist das nordische ganga til fréttar „zur Befragung gehen". Wie dieses jedoch vor sich ging, erfahren wir nicht. Ungleich häufiger als die allgemeine Frage nach der Zukunft, nach dem Was?, ist die Divination, die Frage an höhere Mächte nach dem Wie?, die Frage, ob ein bestimmtes Unternehmen glücklich oder unglücklich ausgehen werde, ob etwas zu tun oder zu unterlassen sei. Die Antwort erfolgt hierbei entweder durch Vorzeichen (auspicia) oder durch das Los (sortes). Zu jenen gehörten nach dem Zeugnis des Tacitus vor allem der Flug und die Stimme der Vögel, das Wiehern und Stampfen der heiligen, den Göttern geweihten Rosse. Daneben spielen als Vorzeichen die Träume, der Stand des Mondes, das Feuer des Herdes, die Gestirne eine Rolle. Hierher gehört auch der bis ins graue Altertum hinaufreichende Angang oder Widergang, die Beachtung der Person oder des Dinges, das einem zu Beginn eines Unternehmens beim ersten Ausgang am Tage zuerst begegnet.

Die einen Wesen (alte Frauen, Katzen, Hasen u. a.) bringen Unglück, andere (Wolf, Hirsch, Schwein u. a.) dagegen Glück.

Das Loswerfen, dessen Darstellung bei Tacitus die wünschenswerte Klarheit vermissen läßt, war verschiedener Art und fand meist beim Opfer statt. Verwandt wurden dazu Stäbchen (ahd. zein, agſ. tân, altn. teinn) eines fruchttragenden Baumes, denen bestimmte Zeichen eingeritzt waren. Diese Zweige wurden auf ein weißes Tuch geworfen, und unter Anrufen der Gottheit und heiligem Gemurmel wurde dreimal je einer aufgehoben und gedeutet. Dies geschah, wenn in einer Staatsangelegenheit gefragt wurde, durch den Priester, in Privatangelegenheiten durch das Haupt der Familie. Die Frage war hier nur, ob ein Unternehmen auszuführen oder zu unterlassen sei, die Antworten demnach nur „ja“ oder „nein“, wie wir durch Cäsar erfahren. Eine zweite Art des Loses, die friesische und angelsächsische Quellen überliefern, nimmt man vor, wenn unter einer Anzahl Beteiligter der Übeltäter gefunden oder einer dem allgemeinen Wohl geopfert werden soll. In diesem Falle schneidet jeder sein Zeichen in einen Stab; diese hebt dann der Priester einzeln auf. Das letzte Los bezeichnet den Übeltäter oder ist das Todeslos.

Priester und Priesterinnen.

Zauber und Weissagung lagen bei den Germanen fast durchweg in den Händen der Frauen. Nur das Loswerfen und die Beobachtung der Vorzeichen war Sache der Männer; es war aus dem älteren Ritus in die weiter ausgebildete Gottesverehrung mit herübergenommen worden. Daher hatte auch der Stellvertreter der Gottheit auf Erden, der König oder Priester, über das öffentliche Loswerfen zu wachen und die Beobachtung der Vorzeichen im Dienste der Allgemeinheit vorzunehmen. Daneben fällt ihm die Aufgabe

zu, Opferfeste und Dingversammlungen zu eröffnen und die Gottheit an ihnen zu vertreten. So steht der Priester im staatlichen Leben bei den Germanen an der Spitze der Genossenschaft und hat in vieler Beziehung größere Gewalt als der Leiter weltlicher Dinge.

Einen abgeschlossenen Priesterstand, wie die Gallier in ihren Druiden, kannten die Germanen nicht. Bei verschiedenen Stämmen, namentlich bei den Nord- und Ostgermanen, war der König zugleich Priester und mußte dementsprechend für seinen Stamm die priesterlichen Funktionen vornehmen. Bei diesen Stämmen galt der Priesterkönig oft noch als Inkarnation der Gottheit auf Erden. Daher heißt er bei den Goten gudja, bei den Nordgermanen goði. Als solcher ist er für alles Unheil, das höhere Mächte schicken, namentlich für Mißwachs und Kriegsunglück, der Allgemeinheit gegenüber verantwortlich und wird, wenn seine Opfer ohne Erfolg sind, selbst geopfert, damit sich die Gottheit in seinem Nachfolger verjünge. Wo der Priester dagegen von dem Könige getrennt ist, steht er in dieser Beziehung über dem Könige: er kann, wie es von den Burgunden berichtet wird, weder seines Amtes entsetzt noch getötet werden. In diesen Fällen wird der Priester von dem Volke aus angesehenem Geschlechte auf Lebenszeit gewählt. Seinen Anordnungen hat auch der König in jeder Beziehung Folge zu leisten, ganz besonders, wenn jener Menschen oder Tiere oder Sachen zum Opfer fordert. Als Vertreter der Gottheit hat der Priester vor allem das Opfer zu leiten, dem Opferschmaus vorzustehen und vielleicht auch die Minne des Gottes zu trinken, zu dessen Ehren das Opfer stattfindet. Wo Götterbilder und Göttersymbole bestanden, waren diese unter seinem Schutz, wie der Wagen der Nerthus. Als dann auch besondere Götterhäuser, Tempel, gebaut wurden, hatte der Priester auch für diese zu sorgen. Danach heißt er bei den Isländern

hofgoði „Tempelpriester“. Zur Unterhaltung dieser Gebäude erhält er von den Gaugenossen eine gewisse Abgabe, die Tempelsteuer (hoftoll). Hierdurch erlangte er bald auch weltliche Macht über die Mitglieder des Tempelverbandes, und so wurde auf Island der Priester in historischer Zeit zum weltlichen Häuptling, zum hǫfðingi oder fyrirmaðr.

Als Walter des Gottesdienstes greift der Priester auch in das staatliche Leben der Germanen ein, denn wie bei vielen Völkern hängen auch bei unsern Vorfahren Religion und Staatsleben aufs engste zusammen. Unter dem Schutze der Gottheit sind die Gesetze entstanden, der Priester hat sie zu schirmen und bei einigen Stämmen vorzutragen. Daher heißt er bei den Westgermanen Gesetzschirmer (ahd. êwarto) oder Gesetzsprecher (ahd. êsago, fries. âsega). In dieser Eigenschaft hat er auch die Volksversammlungen zu eröffnen und während dieser auf Ordnung zu sehen. Auch entehrende Strafen, Fesselung oder Schläge, zu vollziehen, ist ihm allein erlaubt, denn durch ihn straft die Gottheit, wie Tacitus berichtet.

Frauen in amtlicher Tätigkeit als Priesterinnen konnten die Germanen schon deshalb nicht haben, weil das Amt des Priesters ins Rechtsleben eingriff und die Frauen von diesem ganz ausgeschlossen waren. Wenn daher hier und da, wie z. B. bei den Cimbern, von den Schriftstellern der Alten Priesterinnen erwähnt werden, so sind unter diesen nur weise Frauen zu verstehen, deren Zauberkraft und prophetischer Gabe man besonderen Wert beilegte, wie der Veleda aus dem Stamme der Brukterer oder der semnonischen Ganna u. a. Nur bei den Nordgermanen begegnen uns in spätheidnischer Zeit Priesterinnen (gyðjur), die den Tempel zu schützen haben und an die die Tempelsteuer zu entrichten ist. Dieser Wandel erklärt sich daraus, daß die isländischen Tempel als Privateigentum aufgefaßt wurden und demnach

auch wie dieses in Frauenhände übergehen konnten. Dagegen ist jenes Weib, welches den schwedischen Fricco durch die Lande begleitete, nicht eine eigentliche Priesterin, sondern die Begleiterin des Gottes, sein Weib, ohne das man sich eine phallische Gottheit nicht denken konnte.

Opfer und Gebet.

Um den Groll höherer Gewalten in der Natur zu sühnen und um ihren Beistand zu erlangen, bedienten sich auch die Germanen wie alle anderen Völker des Opfers. Leider ist in unserer Sprache die altgermanische Bezeichnung für diesen so wichtigen Kultakt geschwunden. Unser „Opfer" kommt von einem ahd. Verbum opfarôn, und dies wiederum ist das kirchenlat. operari „Almosen spenden". Die germanische Bezeichnung für diese Handlung war ahd. pluozan, ags. blôtan, altn. blóta, der Gegenstand des Opfers aber war ahd. kelt, ags. gild, altn. gjald „Geld" = Spende, verpflichtete Gabe. Diese Handlung begriff zugleich das Gebet in sich, denn ein Gebet in unserer Auffassung des Wortes, eine einfache Bitte an die Gottheit, kannten die Germanen nicht; diese war stets nur eine Begleithandlung der Opferspende oder enthielt wenigstens das Versprechen einer solchen. Letzteres geschah vor allem vor Kämpfen und größeren Unternehmen. Wiederholt bezeugen nordische Sagas, wie Könige vor Beginn der Schlacht Óđin oder Thór anrufen und ihm die Feinde weihen, wenn er ihnen den Sieg verleihe. So verspricht Haraldr Hilditann vor der Bravallaschlacht alle seine Gegner Óđin, wenn er ihm den Sieg schenke; so weiht sich König Eiríkr von Schweden selbst dem Gotte, wenn er siegreich aus dem Kampfe mit seinem Neffen hervorgehe. Der Araber Ibn Fadhlan, der die Nordgermanen in Südrußland kennen gelernt und beobachtet hat, erzählt,

wie diese vor den Götterbildern niederfallen und ihre Gottheiten um reichen Handelserfolg bitten, indem sie zugleich Geschenke an den hölzernen Statuen niederlegen. So kommt der Germane zu seinen Göttern nie mit leeren Händen. Die Angst und Erfurcht, die er bei solcher Bitte vor den höheren Wesen hat, bezeugt er bald durch Niederknien, bald durch Verhüllen des Antlitzes, bald durch Entblößung seines Körpers.

Das Opfer wird entweder von einzelnen Personen dargebracht oder von einem größeren Verbande, der Gemeinde, den Mitgliedern eines Gaues, eines Stammes. Nur die Opfer letzterer haben eine staatsrechtliche Bedeutung. Die Privatopfer sind mannigfachster Art und enthalten die untersten Schichten heidnischen Opferbrauches: die Spenden an die Elemente, die Gaben an die Toten, an die Geister. Jene Spenden sind meist Dinge, die man von der Natur haben möchte, entweder in Wirklichkeit oder in bildlicher Darstellung. Die Gaben für die Toten sind Gegenstände und Speisen, wie sie der Mensch während seines Erdenwallens braucht. Die Stätte solchen Kultes war natürlich nicht an einen besonderen Ort gebunden; in der Nähe des Hauses, da man wohnte, oder in diesem selbst wurde die Spende dargebracht. Geschah dies für die Familie, so tat es deren Haupt, der Familienvater. Zu diesen Privatopfern gehörte der in allen germanischen Ländern verbreitete Berg-, Quellen-, Fluß-, Baum-, Feldkultus, der nach den Zeugnissen der Bußordnungen in heidnischer Zeit tief im Volke wurzelte; zu ihnen gehörten jene Spenden an den Gräbern der Toten, die die Konzilien verbieten, jene Disen- und Alfenopfer, die im Norden nicht ungebräuchlich waren, aber auch die Bittopfer, die man bei Beginn jedes wichtigen Unternehmens darbrachte, die Opfer, durch die man im Frühjahr die Fluren zu weihen pflegte, die Bauopfer, durch die man jeden wichtigen Bau zu schirmen

suchte, u. a. Wie alle Opfer sind sie bald abwehrender, bald sühnender Natur.

Diese Privatopfer haben sich meist in Sitte und Brauch geflüchtet und leben hier noch bis zur Gegenwart fort. Neben ihnen bestanden die öffentlichen Opfer, die im Gemeinde- oder Staatsverband stattfanden. Sie nur leitet der Priester, mit ihnen allein sind größere Versammlungen an bestimmtem Orte, Festschmäuse, Umfahrten u. dgl. verknüpft. Wie die Volksversammlungen sind auch die öffentlichen Opfer entweder gebotene oder ungebotene. Jene fanden bei unvorhergesehenen Ereignissen statt, wenn ein Krieg drohte oder Krankheiten, Hungersnot, Mißwachs das Land heimsuchten, oder nach erlangtem Siege, diese zu festgesetzten Zeiten während des Jahres. Bei den einen wie bei den anderen hatte der Priester bzw. der Priesterkönig die Leitung, doch waren wohl bei den gebotenen Opfern die Festlichkeiten der ungebotenen ausgeschlossen, es sei denn, daß das Opfer ein Siegesopfer war. Dagegen wurde auch bei dem gebotenen Opfer häufig die Frage nach dem Ausgang eines Unternehmens gestellt oder nach den Mitteln, wie ein Unglück abzuwenden sei. Als z. B. König Víkarr mit den Seinen nach Hǫrðaland zieht und kein günstiger Fahrwind die Segel blähen will, da opfert man und fragt, wie günstiger Fahrwind zu erlangen sei. Nach dem Orakel verlangt Óðinn ein Menschenopfer, und das Los soll entscheiden. Dieses trifft den König, und dieser wird am folgenden Tage von Starkað an einem Baumast dem Gotte geweiht und mit dem Speer durchbohrt, wobei jener die Worte spricht: „Nun weihe ich dich dem Óðin.“ Auf ähnliche Weise wurde bei Mißwachs König Óláfr trételgja von seinen Schweden in seinem Hause verbrannt und so der Gottheit geopfert, weil er ein träger Opferer war und seine Untertanen ihn als die Ursache des Mißwachses ansahen. Der Todesgottheit glaubte man gleich-

sam für die Gesamtheit ein Menschenopfer geben zu müssen, wenn man sich den unsicheren Wellen anvertraute, wenn schwere Kämpfe bevorstanden. Ehe die Sachsen nach ihren Plünderungszügen an der gallischen Küste heimkehrten, pflegten sie jeden zehnten Mann der Gefangenen zu opfern, um dadurch glückliche Heimkehr auf ihren Schiffen zu erlangen. Vor ihren Heerfahrten brachten die Normannen dem Thór blutige Menschenopfer; aus den Herzen der Getöteten prophezeiten sie dabei den Ausgang ihrer Wikingerfahrt. Auf ähnliche Weise opferten die Franken am Po gotische Weiber und Kinder, als sie 539 unter Theudoberts Führung in Italien eingedrungen waren, um sich dieses Landes zu bemächtigen. Sie warfen die Leichname der Getöteten als Erstlingsopfer in den Strom. Häufig begegnet man Opfern für erlangten Sieg. Nach der Niederlage der Römer im Teutoburger Walde wurden die gefangenen römischen Tribunen und Zenturionen von den Germanen geschlachtet und den Göttern geweiht. Im Kampfe zwischen den Hermunduren und Chatten opferten jene nach ihrem Siege alle gefangenen Gegner dem Wôdan und Ziu. Bei einer Siegesfeier über die Römer opferten 579 die noch teilweise heidnischen Langobarden 400 Gefangene dem Wôdan. In der großen Jomswikingerschlacht verspricht der norwegische Jarl Hákon seinen eignen Sohn für den Sieg, König Eiríkr von Schweden alle Gegner, die in seine Hände fallen. Außer Menschenopfern begegnen auch noch andere Spenden, wenn man günstigen Fahrwind oder Befreiung von Unglück erlangen will oder wenn man Land in Besitz nimmt. Mit solchem gebotenen Opfer mag auch einst das Notfeuer verbunden gewesen sein (vgl. S. 15), und in manchem Brauch der Gegenwart, der sich an Unwetter oder großes Sterben oder an den Beginn von Unternehmungen knüpft, mögen die letzten Reste dieses heidnischen Kultes fortleben.

Die Zeit, zu der die ungebotenen Opfer stattfanden,

ist schwerlich bei allen germanischen Stämmen und zu allen Zeiten dieselbe gewesen. Sie war bedingt durch die Heimat und die wirtschaftliche Lage der einzelnen Stämme. Nur annähernd war sie die gleiche. Über die südgermanischen Festzeiten haben wir keine bestimmten Nachrichten; nur indirekt können wir aus den Berichten des Tacitus schließen, zu welcher Jahreszeit ungefähr dies oder jenes Opferfest stattgefunden haben kann. Spätere christliche und volkstümliche Feste so schlechthin in altheidnische Verhältnisse zu versetzen, geht nicht gut, da mit der römischen Kultur und christlichen Sitte sicher auch Feste und festlicher Brauch zu den Germanen gekommen sind. Dagegen haben wir Nachrichten über die heidnischen Opferzeiten bei den Nordgermanen, die durch andres, was wir sonst über Feste aus heidnischer Zeit erfahren, gestützt werden und der wirtschaftlichen Lage des Volkes durchaus entsprechen. Danach fiel das erste dieser Opferfeste zu Wintersanfang d. i. Mitte Oktober. An ihm wurde vor allem für ein glückliches Jahr, für Frieden und Wohlfahrt geopfert, denn Wintersanfang war bei den Germanen Jahresanfang. Das zweite fiel Anfang Januar und wurde vor allem zu Ehren des Frey, des Gottes der Fruchtbarkeit, gefeiert. An ihm pflegte der Opfereber dargebracht zu werden, auf dem man Gelübde ablegte. Durch dies Opfer hoffte man ein fruchtbares Jahr zu erlangen. Das dritte Fest endlich fällt in die Zeit, da es dem Sommer zugeht, gegen Mitte April. An ihm opferte man dem Óðin und zwar um Sieg zu erlangen. Alle nordischen Hauptfeste fallen also in den Winter, da die Arbeit auf dem Felde, da die Waffen ruhten, da die wirtschaftlichen Verhältnisse das Schlachten eines Teiles des Viehbestandes erheischten und so genügend Fleisch zu Festschmäusen vorhanden war. Von diesen großen Festen fallen das erste und letzte mit Dingversammlungen zu-

sammen, denn Opferfest und Ding stehen im engsten Zusammenhang, wie schon aus dem Zeugnis des Tacitus hervorgeht. Auch in Südgermanien scheinen diese Feste auf ähnliche Zeiten gefallen zu sein. So überraschte Germanikus die Marser zu Wintersanfang, als sie eben das große Fest der Tanfana feierten. Um diese Zeit, wenn die Ernte geborgen, das Vieh von der Weide zurück ist, zu der noch heute allerorts die Kirmes gefeiert wird, mag einst das Fest des Jahresanfangs gefeiert worden sein. Nur war es kein Dankopfer, das man darbrachte, denn Dank in unserer Auffassung des Wortes war den heidnischen Germanen fremd. Bekamen die Götter ihren Anteil an dem Opfer, so war dies nur Einlösung eingegangener Gelübde. Das Opfer selbst war ein Bittopfer für das nächste Jahr, wie aus den nordischen Zeugnissen klar hervorgeht. So opferten z. B. die Schweden einst bei großer Hungersnot zu jenem Wintersanfangsfeste zunächst einen Ochsen, und als im folgenden Jahre keine Besserung eintrat, zu derselben Zeit einen Menschen, und als auch dies Opfer vergeblich war, im dritten Jahre den König selbst. Das zweite Opferfest fällt in den Mittwinter, da die ganze Natur abgestorben ist. Schon diese Tatsache schließt die Zusammenkunft größerer Verbände aus. Das Fest scheint demnach im engeren Gemeinde- oder Sippschaftsverbande stattgefunden zu haben. Es ist das Fest, das daneben als Julfest d. h. „Fest des Scherzes, der Freude“ begegnet und das nach christlicher Umgestaltung als Weihnachtsfest fortlebt. An ihm fanden besonders die großen Gelage in der Familie statt, an denen Verwandte und Freunde zusammenkamen. Von Haus aus war dies Fest ein Seelen- und Totenfest, an dem die Geister mit teilnahmen, an denen ihnen besondere Tische gedeckt wurden. Noch heute treiben nach allgemeinem Volksglauben die seelischen Wesen, das wütende Heer, Frau Holle mit ihren Scharen,

die norwegische Julschar u. a. an diesen Tagen besonders ihr Wesen, und weit verbreitet ist der Glaube, daß auch die Unterirdischen, die Verstorbenen, die Zwerge und andere chthonische Gestalten, ja selbst die Riesen ihre Weihnachten feiern. Keine Zeit führt so in das Gebiet des Seelenglaubens und Totenkultes wie die Weihnachtszeit mit ihren Sitten und Gebräuchen und ihrer volkstümlichen Prophetie. Daher hieß dies Mittwinteropfer auch Alfen- oder Disenopfer. Den seelischen Schutzgeistern opferte man, den Alfen und Disen, um von allen während der Winterszeit ihres Schutzes zu genießen. Das dritte Hauptfest galt dem Erwachen der Natur oder dem Gotte, unter dessen Führung man die Tätigkeit während des Sommers aufnahm. Dieser konnte bei den kriegerischen Stämmen nur der Kriegsgott sein. Das Nerthusfest scheint ein solches Frühlingsfest gewesen zu sein, das, wie schon erwähnt, in den Sitten der Maien- und Pfingstzeit Überbleibsel von Parallelriten aufweist. Neben diesen Hauptfesten scheint es aber auch noch andere Feste gegeben zu haben, so vor allem ein Fest, an dem man die Wiederkehr der Sonne feierte, wie es Prokopius von den Skandinaviern berichtet, wie es in manchen volkstümlichen Bräuchen, namentlich im Werfen der Sonnenscheibe oder im Rollen des brennenden Wagenrades fortlebt. Bei all diesen Festlichkeiten und Überbleibseln alter Opferriten müssen wir immer das eine im Auge behalten: Wie die Germanen keinen einheitlichen Staat, keine einheitliche Masse bildeten, wie ihre Sprache, ihre wirtschaftliche und soziale Lage in den einzelnen Gegenden und Zeiten verschieden war, so waren es auch ihre Sitten, ihr Kult und ihre rituellen Gebräuche.

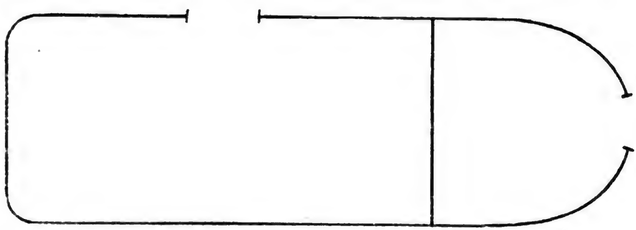
Auch die Art der Versammlung zu den Opfern ist verschieden gewesen. Bei dem Feste der Nerthus in Norddeutschland oder dem des Fricco in Schweden fand die Feier

in den einzelnen Gemeinden statt. Der Priester zog mit dem Götterbilde umher, und überall, wohin er kam, fanden Schmaus und Gelage zu Ehren der Gottheit statt. Solche Umzugsfeierlichkeiten mögen vor allem bei Verehrung der Vegetationsgottheit stattgefunden haben; sie sollten andeuten, daß die Gottheit nun in die einzelnen Orte einziehe, woran noch der Einzug des Maikönigs und der Maikönigin erinnert. Daneben gab es aber auch heilige Stätten, an denen die Menge zu gemeinsamem Opfer zusammenströmte. Wie weit dabei die Pflicht zur Teilnahme gegangen ist, geht aus den Quellen nicht klar hervor, doch ist sie aller Wahrscheinlichkeit nach wie die Dingpflicht allgemein gewesen. Die nordische Egilssaga, die in dieser Frage Andeutungen gibt, berichtet von dem großen Frühjahrsopfer zu Gaular in Norwegen: „Dort war ein sehr angesehener Haupttempel; zu ihm kam eine große Menge aus Firðir, Fjalir und Sogn und zwar fast alle angesehenen Leute.“ Dagegen sagt Thietmar von Merseburg, daß zu dem großen Opferfeste nach Lethra auf Seeland alle Dänen zusammengekommen wären. Solche heilige Versammlungsorte, die als Mittelpunkte des Kultes und Sitze der Gottheit galten, begegnen öfter in den Quellen: im heiligen Haine der Semnonen kamen die Abgeordneten der suebischen Stämme zusammen, die Marser überfiel Germanikus im Haine der Tanfana, als sie ihr Opferfest feierten, auf Helgoland befand sich das gemeinsame Heiligtum der Friesen, in Lethra auf Seeland das der Dänen, in Altuppsala das der Schweden, in Norwegen hatte jeder Gau, jeder Dingverband seinen heiligen Ort, von denen am berühmtesten der zu Mœrir in Drontheim und der zu Gaular waren. Auch auf Island hatte jeder Godenbezirk zu gemeinsamem Opfer sein Heiligtum, dessen Mittelpunkt in den letzten Jahrhunderten des Heidentums die Götterbilder in abgeschlossenem Raume waren.

Der altgermanische Tempel; das Götterbild.

Von Haus aus kannten die Germanen weder Götterhaus noch Götterbild. Sie konnten sich, wie Tacitus erzählt, ihre Götter nicht in engen Räumen eingeschlossen denken, sondern verehrten sie im Freien, besonders in Wäldern, in deren Rauschen sie die Offenbarung der Gottheit wähnten. Darum ist das altgermanische Wort für das spätere Götterhaus (ahd. haruc, agſ. hearh, altn. hǫrgr) zugleich die Bezeichnung für „Wald, Hain“. Stets sind es heilige Haine, wo bei Tacitus von altgermanischer Götterverehrung die Rede ist. Bei den Nordgermanen scheint dagegen die Verehrung der Götter auf Bergen eine besondere Rolle gespielt zu haben, denn bei ihnen bedeutet hǫrgr zugleich „Felsen, Berg“. Der Ort solcher Götterverehrung galt als unverletzlich; er war ein heiliger Ort (ahd. wîh, agſ. vîh, altn. vé), eine Friedensstätte (altſ. friduwîh, altn. griðastaðr), an der jeder Schutz genoß und wo der der Gottheit verfallen war, welcher an dieser Stätte gefrevelt hatte. In diesem Heiligtum wohnte die Gottheit oder zog wenigstens zuzeiten in dasselbe ein. In irgend einem Gegenstand, der mit ihr in inneren Zusammenhang gebracht wurde, wurde sie verehrt; so die Nerthus in ihrem Wagen, die Sonne in der nachgeahmten Sonnenscheibe, Wôdan als chthonischer Gott in einer nachgebildeten Schlange, Freyr im Phallus oder in den ihm geweihten weißen Rossen, Thórr in seinem Hammer u. dgl. Erst in den letzten vorgeschichtlichen Zeiten kam das eigentliche Götterbild, d. h. die Nachbildung der Götter in menschlicher Gestalt, und damit auch die Verehrung solcher Götzen zu den germanischen Völkern. Von dieser Zeit an finden wir es häufig auf Metallblättchen, auf Waffen, Runensteinen, und nicht selten werden solche Idole in den Sagas erwähnt. Das Götterbild bedurfte auch eines besonderen

Raumes, in dem es aufgestellt wurde, und so entstand das Götterhaus. Der Name dafür ist got. alhs, ags. ealh, altn. dagegen hof; dies wie jenes bezeichnet ursprünglich den eingefriedeten, geschützten Ort. Die Annahme liegt nahe, daß an dem geweihten Orte zunächst ein Gebäude errichtet wurde, in dem sich die Teilnehmer am Opferschmause zusammenfanden. Dieses Gebäude scheint der ältere Teil des altgermanischen Tempels gewesen zu sein, an den erst später der Götterraum angefügt worden ist. Jenes Gebäude und die darum liegenden Genossenschaftszelte mag Germanikus zerstört haben, wenn er, wie Tacitus berichtet, das Heiligtum der Tanfana dem Erdboden gleichmachte.



Grundriß der Ruinen des Tempels von Ljárskogar auf Island.

Leider besitzen wir keine Nachrichten über südgermanische Tempel. Dagegen geben uns auch hier die nordischen Sagas eingehende Berichte über die Götterhäuser, Berichte, die die isländischen Ausgrabungen der letzten Jahre bestätigt haben. Danach war der Tempel ein länglicher Bau, der nach der einen Seite zu abgerundet war*). Er bestand aus zwei Teilen, von denen der kürzere, abgerundete ungefähr ein Drittel des Baues ausmachte. Beide Teile hängen zusammen

*) Meine Darstellung in Pauls Grundriß, die leider in eine Anzahl anderer Bücher übergegangen, ist nicht ganz richtig, wie Gering in seiner Ausgabe der Eyrbyggjasaga S. 10 zeigt.

und werden nur dadurch voneinander getrennt, daß sich von einem Ende des Gebäudes bis zum anderen eine Erhöhung aus Erde, der stalli, hinzieht. In beide Teile führt eine Tür. Der größere Teil ist das Langhaus, in dem die Opferschmäuse abgehalten zu werden pflegten. Hier brannte das Langfeuer, um das herum sich die Sitze der Teilnehmer befanden. Der eigentliche Götterraum war das rund auslaufende Nebenhaus, das afhús. In diesem befanden sich auf Erhöhungen die Götterbilder, in der Regel drei, zuweilen aber auch mehrere. Überwiegend scheinen diese aus Holz geschnitten gewesen zu sein (daher trégoð „Holzgötter"), doch werden auch goldene und silberne Götterbilder erwähnt. Dargestellt werden die Götter in der ihnen typischen Gestalt und mit den Gegenständen, die ihnen der Mythus zuschreibt. In Uppsala z. B. prangte Óðinn mit seinem Speer und Helm, Thór trug den Blitzhammer, Fricco war mit einem großen Priapus dargestellt. Vor den Götterbildern befand sich auf einer altarartigen Erhöhung ein Ring, bei dem alle Eide geschworen wurden und den der Priester während des Opfers am Arm zu tragen pflegte. Hier stand auch der Opferkessel, ein Gefäß, in dem sich das Blut des Opfertieres befand, und in ihm lag der Opferwedel, mit dem der Priester die Götzen und Wände und die Teilnehmer am Opfermahle besprengte.

Das Gebäude mußte von dem Priester oder Goden instand gehalten werden. Hierfür und für die Opferfeierlichkeit mußten die Mitglieder des Kultverbandes eine bestimmte Abgabe, den Tempelzoll, zahlen. Dort, wo der König an der Spitze des Gauverbandes stand, mußte natürlich dieser oder sein Stellvertreter, der Jarl, des Tempels walten.

Auch der Hergang bei dem Opfer im Tempel ist bei den einzelnen Stämmen verschieden gewesen und gewiß bei dem Fest des einen Gottes anders als bei dem des andern.

Doch sind gewisse Züge, die wir überall wiederfinden. Hierher gehört vor allem der Opferschmaus und der Minnetrunk zu Ehren der Götter. An dem Opferschmaus nahm natürlich auch die Gottheit teil; sie erhielt nicht nur von dem Blute des geopferten Tieres, sondern auch die edelsten Teile des Körpers, besonders das Herz. Sobald das Opfer vollbracht und aus dem Opferblute geweissagt war, eröffnete der Leiter des Opfers das Mahl, indem er den Becher und die ganze Opferspeise segnete. Dann trank er die Minne der Götter: Óđins, um Sieg zu erlangen, Njǫrđs und Freys, um Fruchtbarkeit und Friede zu erbitten, wie es König Hákon bei den Drontheimern tun soll. Zuweilen wurde auch die Minne Verstorbener, die Minne früherer Könige getrunken. Hier und da begleiteten den Opferschmaus Tanz und Gesang, Mimenspiel und andere Belustigungen, namentlich Schwerttänze und Ballspiele. Dies war mehr bei den Südgermanen und Angelsachsen der Fall als bei den Nordgermanen, die in der Wikingerzeit überhaupt keine besondere Neigung für Tanz und Gesang gehabt haben. Zuweilen ging auch das Heldenhorn (bragarfull) herum, bei dem man feierliche Gelübde ablegte, die man in nächster Zeit einlöste. Eine eigentümliche Opferfeier berichtet Gregor der Große von den Langobarden. Diese hatten dem Wōdan 400 Gefangene geweiht und brachten dann ein Ziegenopfer dar, schlugen dem Tiere das Haupt ab und umtanzten dasselbe, indem sie dazu verabscheuungswürdige Lieder sangen.

Nicht immer deckt sich das Fleisch des Opfermahles mit dem den Göttern geweihten oder versprochenen Dinge. Zum Opfermahl verwendete man selbstverständlich nur Tiere, deren Fleisch man zu genießen pflegte, vor allem Pferde, Rinder, Eber, aber auch Böcke, Widder. Das waren Tiere, die den Göttern heilig waren und durch deren Genuß man sich gleichsam mit der Gottheit eins fühlte. Aber den Göttern

wie den Dämonen wurden auch noch andere Dinge dargebracht, Dinge, die man von ihnen zu erlangen hoffte. So namentlich Erzeugnisse des Bodens, Speisen, Getränke. Ehe die nordischen Waräger ihre Handelsreisen antreten, berichtet Ibn Fadhlan, gibt jeder seinen Götzen Brot, Fleisch, Milch, berauschende Getränke und erbittet dafür viele Handelsware. Auch Hunde, Katzen, Habichte und anderes Geflügel, das man nicht aß, wurde an dem heiligen Baume zu Altuppsala oder in Lethra bei den großen Opfern dem Gotte zu Ehren aufgehängt. Ganz besonders häufig aber werden Menschenopfer erwähnt, die der Gottheit dargebracht werden. Kriegsgefangene oder Sklaven sind es, die man dazu verwendet. Kein Siegesfest erwähnen die Quellen, das nicht Menschenopfer begleitet hätten. Dies Siegesopfer ist die Einlösung des Versprechens, das man für die Erhaltung des eigenen Lebens gegeben hat. Tacitus erzählt, daß die Germanen alljährlich dem Wôdan Menschenopfer gebracht, während sie sich Donar und Zîu gegenüber mit Tieropfern abgefunden hätten. Diese Tatsache wird andernorts bestätigt. Dem Wôdan opferten die Langobarden, die Sachsen, die Nordgermanen Menschen bei jeder Gelegenheit. In diesem Menschenopfer haben wir einen der frühesten altgermanischen Kulte: es führt in die Zeit, da Wôdan noch als chthonischer Dämon nach dem Menschen verlangte, in der man ihm verfallen war, wenn man sich nicht durch das Leben eines Mitmenschen löste. In den Berichten, wo Könige selbst ihre eigenen Kinder dem Gotte opfern, um dadurch ihr Leben zu verlängern, haben wir noch Spuren jenes uralten Kultes aus der Kindheit unseres Volkes.

Register.

Feldgeschütz, Das moderne, von W. Heydenreich, Oberstleutnant u. Militärlehrer an der Militärtechnischen Akademie. II: Die Entwicklung des heutigen Feldgeschützes auf Grund der Erfindung des rauchlosen Pulvers, etwa 1890 bis zur Gegenwart. Mit 11 Abbildungen. Nr. 307.

Fernsprechwesen, Das, von Dr. Ludwig Rellstab in Berlin. Mit 47 Figuren und 1 Tafel. Nr. 155.

Festigkeitslehre von W. Hauber, Diplom-Ingenieur. Mit zahlreichen Figuren. Nr. 288.

Filzfabrikation. Textil-Industrie II: Weberei, Wirkerei, Posamentiererei, Spitzen- und Gardinenfabrikation und Filzfabrikation von Prof. Max Gürtler, Direktor der Königl. Techn. Zentralstelle für Textil-Industrie zu Berlin. Mit 27 Fig. Nr. 185.

Finanzwissenschaft v. Präsident Dr. R. van der Borght in Berlin. Nr. 148.

Fischerei und Fischzucht v. Dr. Karl Eckstein, Prof. an der Forstakademie Eberswalde, Abteilungsdirigent bei der Hauptstation des forstlichen Versuchswesens. Nr. 159.

Formelsammlung, Mathemat., u. Repetitorium d. Mathematik, enth. die wichtigsten Formeln und Lehrsätze d. Arithmetik, Algebra, algebraischen Analysis, ebenen Geometrie, Stereometrie, ebenen u. sphärischen Trigonometrie, math. Geographie, analyt. Geometrie d. Ebene u. d. Raumes, d. Different.- u. Integralrechn. v. O. Th. Bürklen, Prof. am Kgl. Realgymn. in Schw.-Gmünd. Mit 18 Fig. Nr. 51.

— **Physikalische,** von G. Mahler, Prof. am Gymnasium in Ulm. Nr. 136.

Forstwissenschaft von Dr. Ad. Schwappach, Professor an der Forstakademie Eberswalde, Abteilungsdirigent bei der Hauptstation des forstlichen Versuchswesens. Nr. 106.

Fremdwort, Das, im Deutschen von Dr. Rudolf Kleinpaul in Leipzig. Nr. 55.

Fremdwörterbuch, Deutsches, von Dr. Rudolf Kleinpaul in Leipzig. Nr. 273.

Gardinenfabrikation. Textil-Industrie II: Weberei, Wirkerei, Posamentiererei, Spitzen- und Gardinenfabrikation und Filzfabrikation von Prof. Max Gürtler, Direktor der Königl. Technischen Zentralstelle für Textil-Industrie zu Berlin. Mit 27 Figuren. Nr. 185.

Geodäsie von Dr. C. Reinhertz, Professor an der Technischen Hochschule Hannover. Mit 66 Abbild. Nr. 102.

Geographie, Astronomische, von Dr. Siegm. Günther, Professor a. d. Technischen Hochschule in München. Mit 52 Abbildungen. Nr. 92.

— **Physische,** von Dr. Siegm. Günther, Professor an der Königl. Technischen Hochschule in München. Mit 32 Abbildungen. Nr. 26.

— s. auch: Landeskunde. — Länderkunde.

Geologie v. Professor Dr. Eberh. Fraas in Stuttgart. Mit 16 Abbild. und 4 Tafeln mit über 50 Figuren. Nr. 13.

Geometrie, Analytische, der Ebene v. Professor Dr. M. Simon in Straßburg. Mit 57 Figuren. Nr. 65.

— — **Aufgabensammlung zur Analytischen Geometrie der Ebene** von O. Th. Bürklen, Professor am Kgl. Realgymnasium in Schwäb.-Gmünd. Mit 32 Figuren. Nr. 256.

— **Analytische, des Raumes** von Prof. Dr. M. Simon in Straßburg. Mit 28 Abbildungen. Nr. 89.

— — **Aufgabensammlung z. Analyt. Geometrie d. Raumes** von O. Th. Bürklen, Prof. a. Realgymn. i. Schwäb.-Gmünd. M. 8 Fig. Nr. 309.

Geometrie, Darstellende, v. Dr. Rob. Haußner, Prof. an der Universität Jena. I. Mit 110 Figuren. Nr. 142.

— **Ebene,** von G. Mahler, Professor am Gymnasium in Ulm. Mit 111 zweifarb. Fig. Nr. 41.

— **Projektive,** in synthet. Behandlung von Dr. Karl Doehlemann, Prof. an der Universität München. Mit 91 Figuren. Nr. 72.

Pharmakognosie. Von Apotheker F. Schmitthenner, Assistent am Botan. Institut der Technischen Hochschule Karlsruhe. Nr. 251.

Philosophie, Einführung in die, von Dr. Max Wentscher, Prof. a. d. Universität Königsberg. Nr. 281.

— Psychologie und Logik zur Einführ. in die Philosophie von Dr. Th. Elsenhans. Mit 13 Fig. Nr. 14.

Photographie. Von Prof. H. Keßler, Fachlehrer an der k. k. Graphischen Lehr- und Versuchsanstalt in Wien. Mit 4 Tafeln und 52 Abbild. Nr. 94.

Physik, Theoretische, I. Teil: Mechanik und Akustik. Von Dr. Gustav Jäger, Professor an der Universität Wien. Mit 19 Abbild. Nr. 76.

— — II. Teil: Licht und Wärme. Von Dr. Gustav Jäger, Professor an der Univ. Wien. Mit 47 Abbild. Nr. 77.

— — III. Teil: Elektrizität und Magnetismus. Von Dr. Gustav Jäger, Prof. an der Universität Wien. Mit 33 Abbild. Nr. 78.

— **Geschichte der,** von A. Kistner, Professor an der Großh. Realschule zu Sinsheim a. E. I: Die Physik bis Newton. Mit 13 Fig. Nr. 293.

— — II: Die Physik von Newton bis zur Gegenwart. Mit 3 Figuren. Nr. 294.

Physikalische Aufgabensammlung von G. Mahler, Prof. d. Mathem. u. Physik am Gymnasium in Ulm. Mit den Resultaten. Nr. 243.

Physikalische Formelsammlung von G. Mahler, Prof. am Gymnasium in Ulm. Nr. 136.

Physikalische Messungsmethoden v. Dr. Wilhelm Bahrdt, Oberlehrer an der Oberrealschule in Groß-Lichterfelde. Mit 49 Fig. Nr 301.

Plastik, Die, des Abendlandes von Dr. Hans Stegmann, Konservator am German. Nationalmuseum zu Nürnberg. Mit 23 Tafeln. Nr. 116.

Poetik, Deutsche, von Dr. K. Borinski, Dozent a. d. Univ. München. Nr. 40.

Posamentiererei. Textil-Industrie II: Weberei, Wirkerei, Posamentiererei, Spitzen- und Gardinenfabrikation und Filzfabrikation von Professor Max Gürtler, Direktor der Königl. Techn. Zentralstelle für Textil-Ind. zu Berlin. Mit 27 Fig. Nr. 185.

Psychologie und Logik zur Einführ. in die Philosophie, von Dr. Th. Elsenhans. Mit 13 Fig. Nr. 14.

Psychophysik, Grundriß der, von Dr. G. F. Lipps in Leipzig. Mit 3 Figuren. Nr. 98.

Pumpen, hydraulische und pneumatische Anlagen. Ein kurzer Überblick von Regierungsbaumeister Rudolf Vogdt, Oberlehrer an der kgl. höheren Maschinenbauschule in Posen. Mit zahlreichen Abbildungen. Nr. 290.

Quellenkunde zur deutschen Geschichte von Dr. Carl Jacob, Prof. a. d. Universität Tübingen. 2 Bände. Nr. 279. 280.

Rechnen, Kaufmännisches, von Richard Just, Oberlehrer an der Öffentlichen Handelslehranstalt der Dresdener Kaufmannschaft. I. II. III. Nr. 139. 140. 187.

Recht des Bürgerlichen Gesetzbuches. Viertes Buch: Familienrecht von Dr. Heinrich Tietze, Professor an der Universität Göttingen. Nr. 305.

Rechtslehre, Allgemeine, von Dr. Th. Sternberg in Charlottenburg. I: Die Methode. Nr. 169.

— II: Das System. Nr. 170.

Rechtsschutz, Der internationale gewerbliche, von J. Neuberg, Kaiserl. Regierungsrat, Mitglied des Kaiserl. Patentamts zu Berlin. Nr. 271.

Redelehre, Deutsche, v. Hans Probst, Gymnasialprofessor in Bamberg. Mit einer Tafel. Nr. 61.

Religionsgeschichte, Alttestamentliche, von D. Dr. Max Löhr, Prof. an der Universität Breslau. Nr. 292.

— **Indische,** von Professor Dr. Edmund Hardy. Nr. 83.

— — siehe auch Buddha.

Sammlung Schubert.

G. J. Göschen'sche Verlagshandlung, Leipzig.

35 **Mehrdimensionale Geometrie I. Teil: Die linearen Räume** von Prof. Dr. P. H. Schoute in Groningen. M. 10.—.
36 **Mehrdimensionale Geometrie II. Teil: Die Polytope** von Prof. Dr. P. H. Schoute in Groningen. M. 10.—.
38 **Angewandte Potentialtheorie in elementarer Behandlung I. Teil** v. Prof. E. Grimsehl in Hamburg. M. 6.—.
39 **Thermodynamik I. Teil** von Prof. Dr. W. Voigt, Göttingen. M. 10.—.
40 **Mathematische Optik** von Prof. Dr. J. Classen in Hamburg. M. 6.—.
41 **Theorie der Elektrizität und des Magnetismus I. Teil: Elektrostatik und Elektrokinetik** von Prof. Dr. J. Classen in Hamburg. M. 5.—.
42 **Theorie der Elektrizität u. d. Magnetismus II. Teil: Magnetismus und Elektromagnetismus** von Prof. Dr. J. Classen in Hamburg. M. 7.—.
43 **Theorie der ebenen algebraischen Kurven höh. Ordnung** v. Dr. Heinr. Wieleitner in Speyer. M. 10.—.
44 **Allgemeine Theorie der Raumkurven und Flächen II. Teil** von Professor Dr. Victor Kommerell in Reutlingen u. Professor Dr. Karl Kommerell in Heilbronn. M. 5.80.
45 **Niedere Analysis II. Teil: Funktionen, Potenzreihen, Gleichungen** von Professor Dr. Hermann Schubert in Hamburg. M. 3.80.
46 **Thetafunktionen u. hyperelliptische Funktionen** von Oberlehrer E. Landfriedt in Straßburg. M. 4.50.
48 **Thermodynamik II. Teil** von Prof. Dr. W. Voigt, Göttingen. M. 10.—.
49 **Nicht-Euklidische Geometrie** v. Dr. H. Liebmann, Leipzig. M. 6.50.
50 **Gewöhnliche Differentialgleichungen beliebiger Ordnung** von Dr. J. Horn, Professor an der Bergakademie zu Clausthal. M. 10.—.
51 **Liniengeometrie mit Anwendungen II. Teil** von Professor Dr. Konrad Zindler in Innsbruck. M. 8.—.

In Vorbereitung bzw. projektiert sind:

Elemente der Astronomie.
Mathematische Geographie.
Darstellende Geometrie II. Teil: Anwendungen der darstellenden Geometrie.
Geschichte der Mathematik von Prof. Dr. A. von Braunmühl und Prof. Dr. S. Günther in München.
Dynamik von Professor Dr. Karl Heun in Karlsruhe.
Technische Mechanik von Prof. Dr. Karl Heun in Karlsruhe.
Geodäsie von Professor Dr. A. Galle in Potsdam.
Allgemeine Funktionentheorie von Dr. Paul Epstein in Straßburg.
Räumliche projektive Geometrie.
Geometrische Transformationen II. Teil von Professor Dr. Karl Doehlemann in München.
Elliptische Funktionen von Dr. Karl Boehm in Heidelberg.
Allgem. Formen- u. Invariantentheorie.
Kinematik von Professor Dr. Karl Heun in Karlsruhe.
Elektromagnet. Lichttheorie von Prof. Dr. J. Classen in Hamburg.
Gruppen- u. Substitutionentheorie von Prof. Dr. E. Netto in Gießen.
Theorie der Flächen dritter Ordnung.
Mathematische Potentialtheorie v. Prof. Dr. A. Wangerin in Halle.
Elastizitäts- und Festigkeitslehre im Bauwesen von Dr. ing. H. Reißner in Berlin.
Elastizitäts- und Festigkeitslehre im Maschinenbau von Dr. Rudolf Wagner in Stettin.
Graphisches Rechnen von Prof. Aug. Adler in Prag.
Partielle Differentialgleichungen von Professor J. Horn in Clausthal.
Grundlagen der theoretischen Chemie von Dr. Franz Wenzel in Wien.

G. J. Göschen'sche Verlagshandlung in Leipzig.

Allgemeine und spezielle Wirtschaftsgeographie

von

Dr. Ernst Friedrich

Privatdozent an der Universität Leipzig

Mit 3 Karten

Preis: Broschiert M. 6.80, geb. in Halbfranz M. 8.20

Dieses Buch sucht in ein **hologäisches Verständnis** der Wirtschaft (Produktion und Verkehr) einzuführen, indem es zeigt, wie jede örtliche Wirtschaft als Teil in dem zusammenhängenden und durch tellurische Faktoren bestimmten Wirtschaftsleben der Erde dasteht. Dabei wird, wie es richtig ist, die Produktion der Länder in den Vordergrund gestellt, der Verkehr an zweiter Stelle behandelt.

Zeichenkunst

Methodische Darstellung des gesamten Zeichenwesens unter Mitwirkung erster Kräfte herausgegeben von

Karl Kimmich

582 Seiten, mit 1091 Text-Illustrationen, sowie 57 Farb- und Lichtdrucktafeln

2 Bände

[redacted] M. 25.—